

**SUPER
GAMEPOWER**



Nº 22
R\$ 4,00

PLAYSTATION 2:

STREET FIGHTER EX 3 EM PRÉ-ESTREIA

PLAYSTATION

DETONADOS

- ✓ *Crash Team Racing*
- ✓ *Silent Hill*

23 JOGOS

- ✓ *Spyro 2*
- ✓ *Cool Boarders 4*
- ✓ *Mission: Impossible*

**359
DICAS**



*Os segredos de Lara
em Tomb Raider 4*

MARVEL VS. CAPCOM

Os combos de todos os lutadores do jogo

MAGAZINE



9533

SUPER
GAMEPOWER

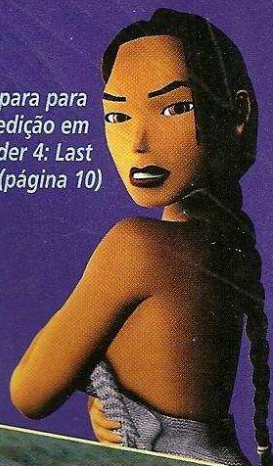
ESPECIAL

PLAYSTATION MAGAZINE

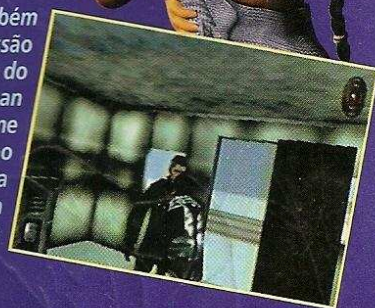
Moçada, a revista está classe A. A começar pela matéria de capa, *Marvel VS. Capcom*, que sacudiu a poeira do Baby. Nela, nosso brigão ensina os melhores combos e golpes especiais de todos os lutadores. Não foi só o Baby que ralou. Lord entrou na pele de James Bond em *Tomorrow Never Dies*. Chris Combo, depois de uma semana em Aspen, dá uma aula de snowboard em *Cool Boarders 4*. Marjorie pisou fundo no acelerador e preparou um Detonado com todas as manhas de *Crash Team Racing*. E o japonês deu um tapa no Detonado de *Silent Hill*, reeditado aqui na PlayStation Magazine. Chega de papo e mãos à obra. Ou melhor, ao joystick.

CHEFE

Lara Croft se prepara para mais uma expedição em *Tomb Raider 4: Last Revelation* (página 10)



O PlayStation também tem sua missão impossível. Na pele do agente secreto Ethan Hunt, encare o game que fez sucesso no Nintendo 64. Veja matéria na página 15



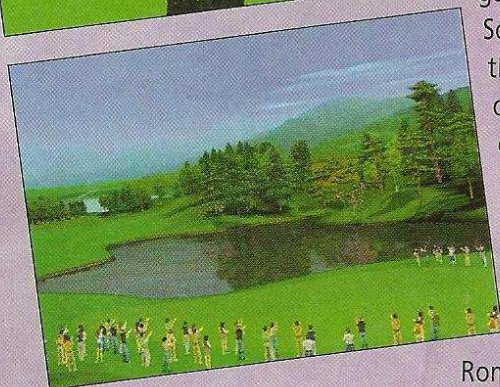
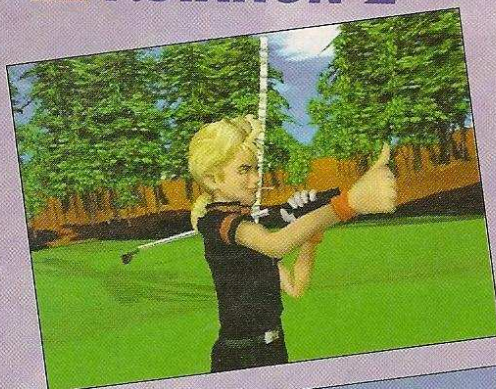
Sumário

Pré-Estréia	4
Tomb Raider 4	10
007 Tomorrow Never Dies	11
Marvel Vs. Capcom	12
Spyro 2	14
Mission Impossible	15
Psychic Force 2	16
Dewprism	17

Silent Bomber	18
Grand Theft Auto 2	19
Formula One	20
Cool Boarders 4	21
Crash Team Racing	22
Silent Hill	28
Dicas	34

Ilustração de CAPA: Hector Gomez

GOLF PARADISE
T&E SOFT
Esporte
P.STATION 2



Depois de **Minna no Golf**, ótima tacada da Camelot para o PlayStation, o novo console da Sony também ganha seu game de golfe. A produção é da T&E Soft, softhouse que lançou vários títulos do esporte para o SNes. Para começar a jogar, você deve escolher entre os modos Normal ou Story. No Normal, você joga contra o computador ou sozinho e encara vários tipos de jogos diferentes. No Story, você escolhe um dos personagens – Kevin, Natsumi, Romario, Juliet, Koigei, Jun ou Lília – e

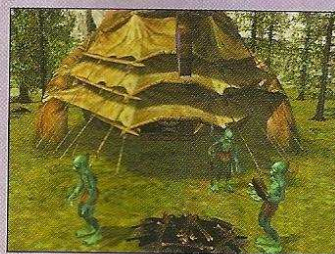
entra na Liga Mundial de Golfe como um jogador novato tentando se tornar um profissional reconhecido. Para isso, você vai contar com mais de 50 itens que podem ser comprados para ajudar no campo, além das qualidades e fraquezas que cada personagem tem. Ao contrário do que acontecia nos seus primeiros títulos, ainda para SNes, a T&E Soft se esforçou para fazer um jogo para a maioria dos jogadores e não só para os viciados em golfe. Prepare o taco!

Disponível em março



ODD WORLD: MUNCH ODDYSEE
ODDWORLD INHABITANTS
Ação
P.STATION 2

Um super RPG com mais de 50 horas (no mínimo) de jogo: essa é a idéia da **Oddworld Inhabitants**. E um projeto deste tamanho só seria possível em uma máquina com a potência que o PlayStation 2 terá. Só para você ter uma idéia, serão usados



4.5 GB só para os cenários, poligonais. Sem contar o espaço que as animações vão tomar. Para comportar tudo isso, o jogo será um dos primeiros em DVD para o console. Além das 50 horas mínimas, o game ainda vai oferecer a possibilidade de se explorar



áreas secretas e vários minigames, ou seja, vai levar muito tempo se você quiser detonar o jogo inteiro. Munch, o herói do game, vai contar com poderes, armas estranhas e veículos especiais para explorar o mundo, coletar itens e derrotar os inimigos bizarros, que já davam as caras nos jogos anteriores, além de encarar novas criaturas concebidas especialmente para esta versão. Comece a arrumar espaço na sua agenda: vai demorar um bocado.

Disponível no 1º semestre de 2000



Por Lord Mathias

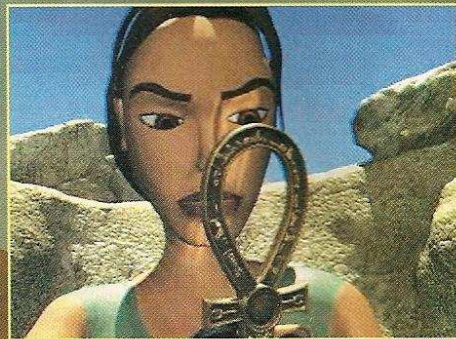
Marmanjões, comecem a babar. Lara Croft está de volta. Mais bonita do que nunca. Não é papo, não. Aí vai a primeira novidade de *Tomb Raider 4*: Lara está com as formas mais definidas. Quem joga *Tomb Raider* desde o início da série sabe que o pessoal da Core dividiu o corpo da gata em 15 partes na hora da renderização. Nas emendas, ficava um buraco. Nada mais de buracos, meus caros. Tudo na Lara de *Tomb 4* é emendadinho, redondinho. E é lindinha assim que Lara vai encarar a poeira da estrada para Alexandria e Cairo, no Egito. Grande parte da ação rola nas pirâmides, onde Lara vai topar com um deus do mal chamado Set. O cara está há anos fechado numa tumba por conta

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

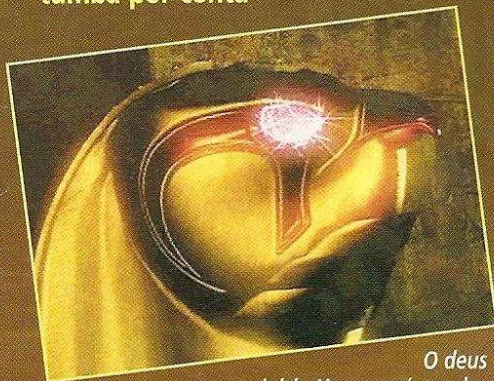
de uma encrenca que arrumou com seu irmão Horus, protetor do mundo dos humanos. Estava fechado.

Acidentalmente, Lara libertou o cara e agora tem de prendê-lo novamente. Para conseguir isso, não bastará puxar e empurrar blocos. A heroína terá de pôr a cabecinha para funcionar e resolver quebra-cabeças. Não deixe de passar pelo modo de treino: lá, Lara é uma adolescente e está começando a explorar o mundo. Que tal ajudá-la?

Desta vez Lara está atrás de um amuleto egípcio, mas sua busca irá causar vários problemas.



Além de mais definidos, os gráficos de Lara ganharam uma animação mais fluida, adicionando mais vida à personagem

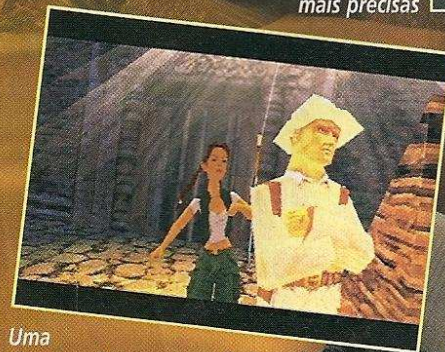
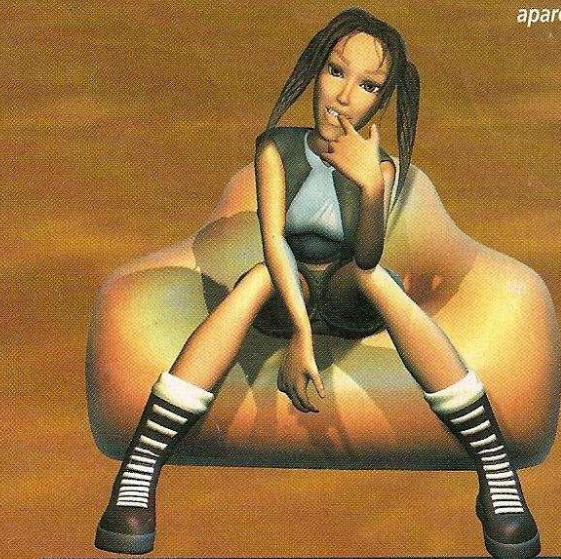
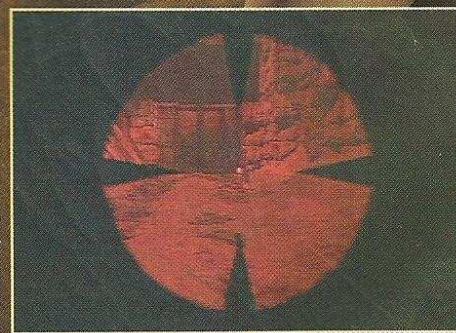


O deus egípcio Horus será um dos principais ajudantes de Lara nesta aventura

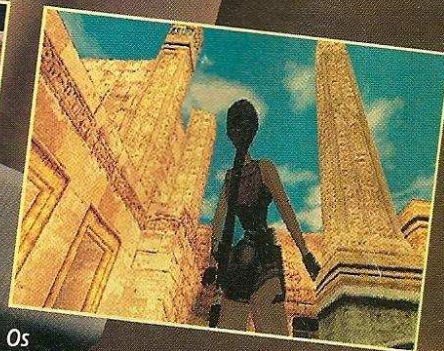


Com as novas armas ficou bem mais fácil matar as criaturas estranhas que aparecem no game

Com a mira, você consegue equipar as armas normais para torná-las mais precisas



Uma das grandes surpresas do jogo é a aparição de Lara na sua adolescência



Os efeitos inéditos de luz e sombra dão um clima especial aos cenários 3D.

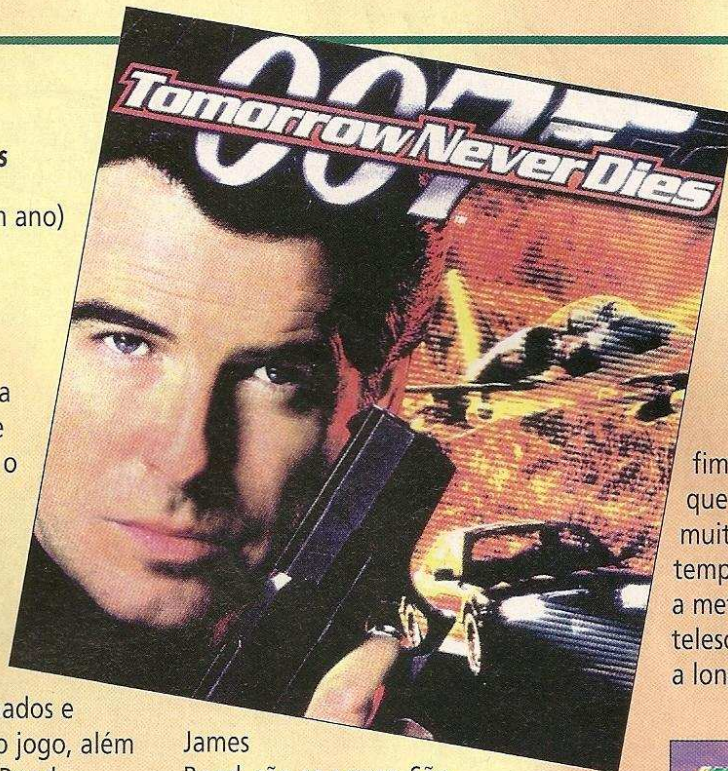


Por Lord Mathias

Quem esperou (mais de um ano) o lançamento de **007**

Tomorrow Never Dies

pensando em um jogo no estilo de **007 GoldenEye**, para Nintendo 64, terá uma surpresa. No fim, depois de tanto tempo de produção, o jogo ficou mais parecido com **Syphon Filter**. Isso não seria ruim se o game tivesse a qualidade de **Syphon Filter**. Mas **Tomorrow Never Dies** tem gráficos pouco trabalhados e o som repetitivo. O bom do jogo, além de poder jogar na pele de Bond,

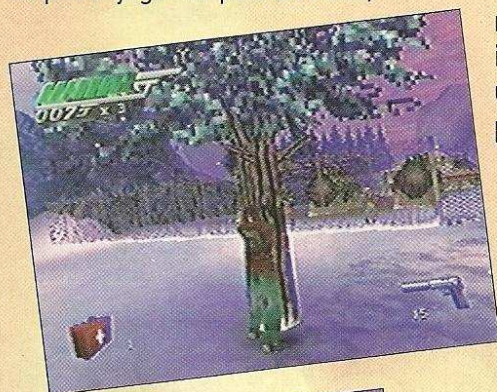


James Bond, são as armas. São muitas e valem para as situações mais imprevisíveis. No início, você vai usar uma pistola com silenciador. Nem preciso dizer que ela é ótima para dar



DICA: para passar pela grade, atire no barril

fim aos manés mais desligados sem que ninguém perceba. Se aparecerem muitos inimigos na tela ao mesmo tempo, não tenha dúvida: ataque com a metralhadora. Use o rifle com mira telescópica para acabar com os inimigos a longas distâncias.



DICA: use as árvores para evitar os tiros



DICA: não fique perto desses tanques, eles explodem com qualquer tirinho

007 TOMORROW NEVER DIES

3.8

Ação
Electronic Arts

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	3
SOM	4

1 Jogador
Memory Card

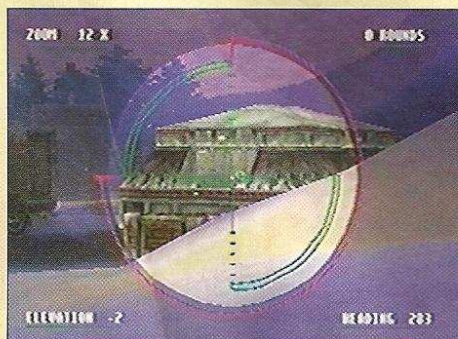
Ponto Forte Boas armas. A mira do rifle é precisa	Ponto Fraco Gráficos falhos e som repetitivo
---	--



DICA: aproveite as torres para ter melhor visão dos inimigos e acertá-los



DICA: nessa parte, aproveite os tanques explosivos. Atire neles e faça com que os inimigos virem churrasco



DICA: apertando R1, e regulando o zoom da mira telescópica você pode atingir inimigos a várias distâncias



DICA: caso esteja difícil acertar o inimigo mesmo com o auxílio do R1, o jeito é ir até ele inimigo e usar a metralhadora nele



DICA: destruindo tanques e caixas, você pega itens para auxiliá-lo

MARVEL VS. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES EX



Por Baby Betinho

Quase dois anos depois de ter dominado a cena do arcade, **Marvel vs. Capcom EX** chega ao PlayStation. Mesmo com as limitações que a falta de memória Ram acarreta nas conversões para o console da Sony, esta, sem dúvida, é a melhor da série. Além da grande variedade de personagens disponíveis (15 normais e mais os especiais), a jogabilidade e o controle vão agradar bastante os amantes dos jogos de porrada. Os combos estão



Morrigan:
coloque Ryu
como parceiro,
↓↘→ + SS,
↓↘→ + SF + CF



LEGENDA

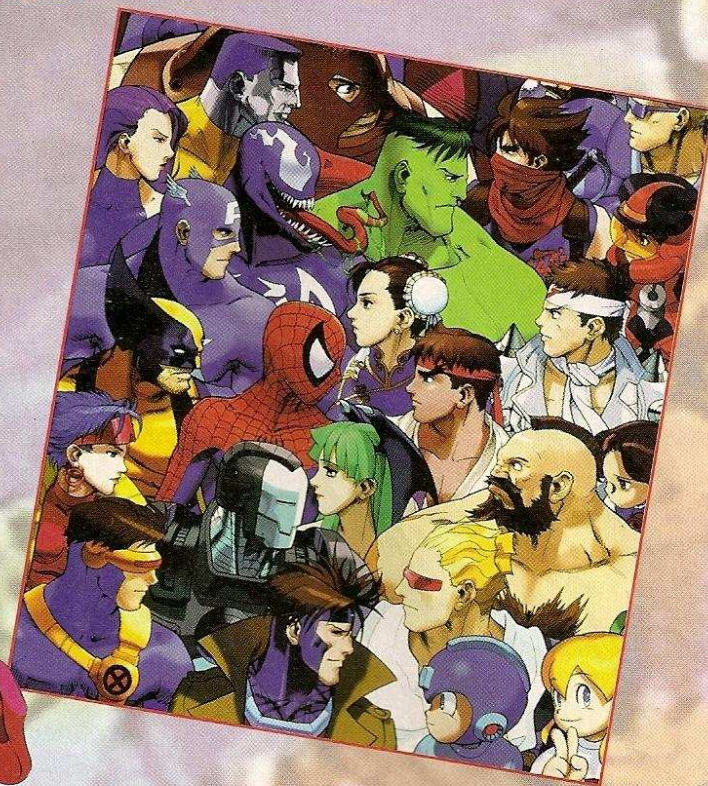
SR: soco rápido
SM: soco médio
SF: soco forte
CR: chute rápido
CM: chute médio
CF: chute forte

SS: dois botões de soco quaisquer
CC: dois botões de chute quaisquer
SSS: os três botões de soco
CCC: os três botões de chute

fáceis de serem emendados e, além disso, pode-se emendar os Hyper Combos em que você usa o seu segundo lutador. O

som está melhor que o da versão arcade, com uma música especial para Roll. Para acionar os vários personagens secretos, o caminho é terminar o jogo. A maior restrição desta conversão é que não é possível escolher o parceiro e o ajudante ao mesmo tempo no modo Arcade, só um deles. Nada que vá impedi-lo de divertir-se muito.

Hulk: ↓↘→ + SS, ↓↘→ + CC



Megaman:
de perto CR,
CF, ↑, CR,
SR, CM, SM,
↓↘→ + SS



Chun-li: ↓↘→ + SS, ↓↘→ + CC, →↓↘ + SS

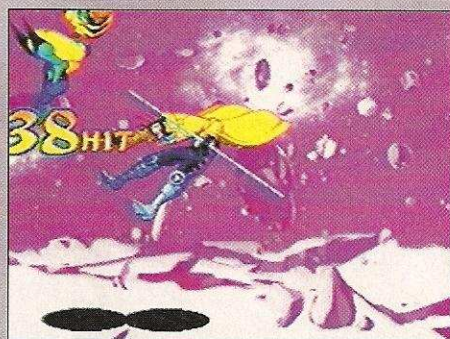




Captain America:
 ↓↘→ + CC, →↘↘
 + SS, ↓↘→ + CC



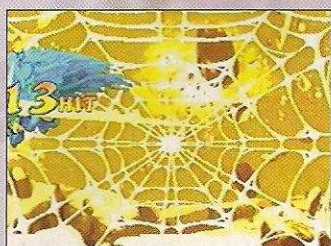
Wolverine: →↘↘
 + SS, ↓↘→ + SS,
 →↘↘ + CC



Strider:
 ↓↘→ + CC,
 →↘↘ + SS



Captain Commando: ↓↘→ + SS, ↓↘→ + CC



Venom:
 ↓↘→ + CC,
 ↓↘→ + SS



War Machine: ↓↘→ + CC, ↓↘→ + SS, ↓↘→ + CC



Ryu: ↓↘→ + SS, ↓↘↘ + CC, ↓↘→ + SS



Jin: ↓↘→ + SS, ↓↘↘ + SS



Spider Man: ↓↘→ + CC,
 ↓↘→ + SS



Zangief: CF,
 360° + CC



Gambit:
 ↓↘→ + SS, ↓↘→ + CC



Onslaught: SF, ↓↘→ + SS

MARVEL VS. CAPCOM EX

4.8

Luta

Trito

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

2 Jogadores
Memory Card

Ponto Forte
Os combos são fáceis de fazer

Ponto Fraco
O sistema de ajudantes ilimitados

Lançamentos



Por Chris Combo

Spyro, o simpático dragãozinho da **Naughty Dog** (mesma produtora de Crash Bandicoot), está de volta. Desta vez, ele tem de libertar alguns amigos das garras de Ripto, que trancafiou os caras em seu castelo. Para isso, nosso herói passará por fases com missões bastante variadas e terá de aprender habilidades novas. As fases não são muito compridas. Mas isso não quer dizer que você não vai levar um bom tempo para completá-las, já



que as missões não são moleza. Nem tudo está contra o dragão. Ele ganhou uma ajudante, uma libélula que vai pegar itens, pequenos animais e insetos que estiverem longe ou fora de alcance. Para dar jeito em algumas encrencas, Spyro terá de usar as jóias obtidas

durante as fases. Elas funcionarão como moeda no game. Não tente voar enquanto estiver na pele de Spyro. O dragão usa as asas apenas para planar e conta com dois ataques básicos: a cabeçada e o bafo de leão, ops, de dragão.



DICA: quebre os vasos para obter mais jóias



DICA: converse sempre com os personagens para obter dicas e itens

SPYRO Ripto's Rage	
4.8	Ação
	Naughty Dog/Sony
	CONTROLE 5
	DIVERSÃO 5
	GRÁFICO 5
	SOM 4
Memory Card - 1 jogador	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Novas habilidades de Spyro	Fases um pouco confusas

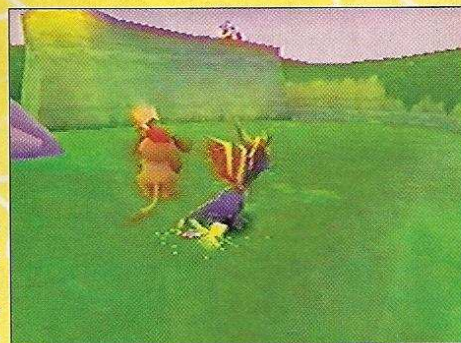


DICA: para mirar melhor, aperte Δ e deixe o círculo sobre o inimigo

DICA: contra esse inimigo, não dê cabeçadas. Use uma boa baforada de fogo nele



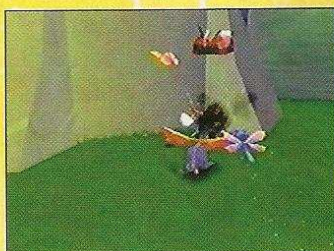
DICA: para ter melhor visão antes de arremessar a pedra, procure afastar-se um pouco



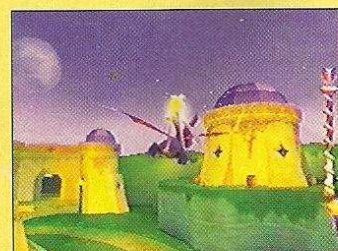
DICA: para passar para o outro



lado, você vai ter de molhar a mão do cara. Pague as 100 jóias a Money Bag e siga adiante



DICA: mate insetos e pequenos animais, como sapos, para recuperar a energia



DICA: as asas não são muito fortes, ganhe altitude rápido e acenda as velas com uma baforada

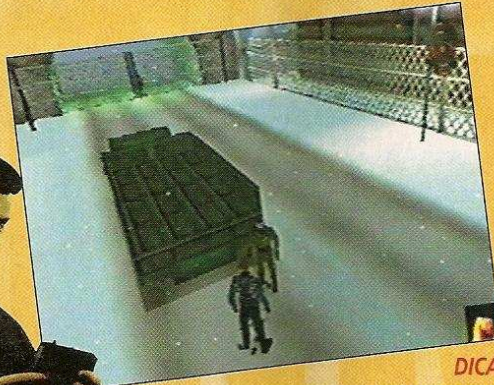


Por Lord Mathias

Quem jogou **Mission: Impossible** no Nintendo 64 não vai sentir muita diferença. O jogo é praticamente o mesmo e o que mudou, mudou para melhor. Foram adicionadas novas cenas de cinema e o som ficou mais limpo. Na pele de Ethan Hunt, você terá de resolver uma série de missões que exigem muita habilidade, destreza e conversa com a galera que você encontrar pela frente. O jogo conta com diversos elementos do filme, entre eles a famosa cena em que Ethan (no cinema vivido por Tom Cruise) se pendura



DICA: depois de derrubar o soldado, use o face maker para roubar a cara dele



DICA: entregue a carta que você pegou perto da luminária para esse soldado. Suba no caminhão

numa corda para roubar informações do computador da CIA. Como acontece em outros jogos de espionagem, como **Metal Gear Solid**, nem sempre vale a pena atirar. Prefira se esconder e só atire se o inimigo vir você. A grande vantagem do jogo é poder escolher entre salvar o game no Memory Card ou anotar o password para continuar de onde parou. Durante o jogo, ainda é possível usar um pouco da memória restante do PlayStation para salvar em locais precisos. Isso ajuda bastante, principalmente quando algum soldado o detecta-lo.

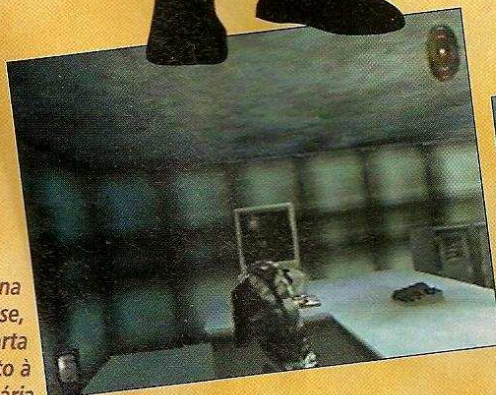
MISSION: IMPOSSIBLE 4.0

Ação
Infogrames

CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	5

1 Jogador
Memory Card

Ponto Forte O som lembra bastante o filme	Ponto Fraco Controles confusos atrapalham
---	---



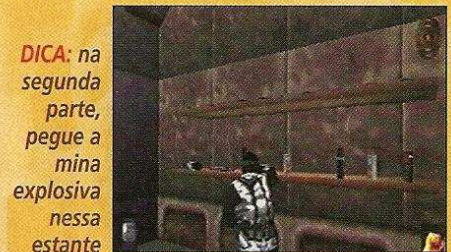
DICA: na primeira fase, pegue a carta junto à luminária



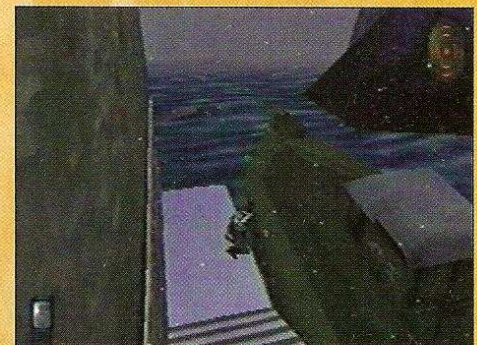
DICA: quando o soldado entrar, dê um soco nele



DICA: caso não queira usar blocos do seu Memory Card, anote o password. Não esqueça de usar sempre o quick save durante o jogo



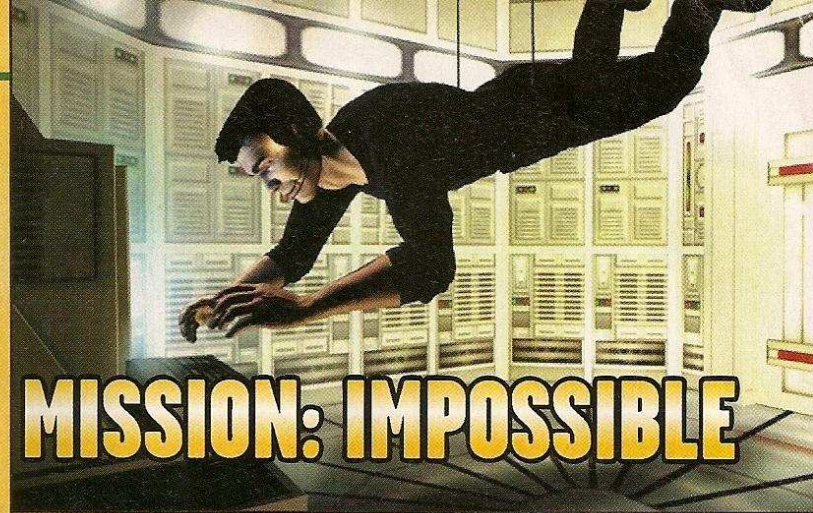
DICA: na segunda parte, pegue a mina explosiva nessa estante



DICA: coloque a mina nesse navio



DICA: para desviar dos tiros, procure saltar



Psychic Force 2



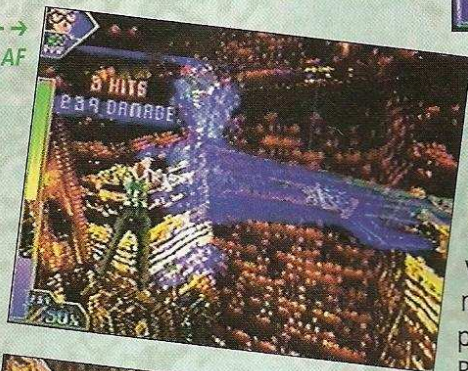
Por Baby Betinho

Psychic Force 2 é um jogo de luta diferente, que abusa da liberdade de movimentação dentro do cenário. Esta versão é praticamente igual ao game lançado para Dreamcast. Perde um pouco nos gráficos, mas ganha nas cenas de cinema da apresentação, que não existiam no console da Sega. O controle do PlayStation também é



Might: ← ↓ → + AR, AR, AR, AR, AF

Carlo: ← → + AR, AF



Gudeath: ← ↓ → + AF, ← → + AR

LEGENDA

AR - ataque rápido
AF - ataque forte

PSYCHIC FORCE 2

4.5

Luta
Trito **4**

CONTROLE **4**

DIVERSÃO **5**

GRÁFICO **4**

SOM **5**

2 Jogadores
Memory Card

Ponto Forte
Movimentação em 360°

Ponto Fraco
Finais pouco elaborados



Regina: ← ↓ → + AR, AF



Emilio: → → + AR, ← ↓ → + AR, AF

melhor, pois tem mais botões. Assim, movimentos como a barreira especial e o Dash podem ser acionados com apenas um botão. Mas chega de ti-ti-ti: vamos à porrada. Os lutadores mesclam magias e golpes poderosos. Alguns personagens novos foram adicionados. Burn, o Grand Master Of Fire, dançou e no seu lugar entrou Might, Grand Master Of Thunder. Ficou assustado com essa história de Grand Master? Não adianta tentar fugir: os cenários são limitados por uma barreira invisível que, dependendo do golpe de finalização, pode ser quebrada.



Patty: → → + AR, AR, AR, AR



Setsuna: ← ↓ → + AF, AF



Wendy: ← → → + AF, AR, AR, AR





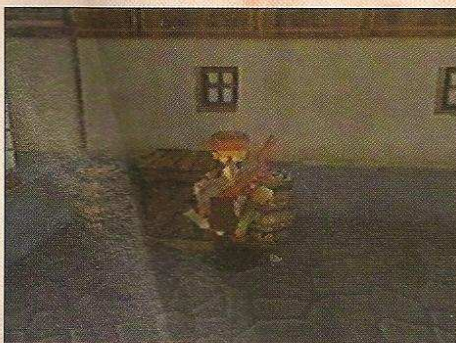
Por Marcelo
Kamikaze

Dewprism conta a história de Rue, um menino que usa um enorme machado e pode se transformar em diversos animais e pessoas. O jogo, da Square, lembra um pouco **Legend of Mana**. O esquema é praticamente o mesmo: uma mistura de RPG e ação. A grande diferença é a variedade de transformações e ataques que Rue possui. O machado, por exemplo, pode ser trocado por outros tipos de machado durante o jogo. Comprando e até

encontrando novos machados, Rue aumenta a eficiência de seu ataque. O herói ainda pode se transformar

em algum animal para atacar o inimigo. Mas lembre: cada transformação consome certa quantidade de MP. O jogo é bem colorido e os personagens têm cara de desenho animado infantil. Os diálogos não são falados, aparecem apenas as legendas. Como os personagens são grandes, fica a impressão de que algo está faltando.

DICA: logo no começo, sente à mesa



DICA: sempre verifique caixas para obter itens



DICA: para passar dessa parte, transforme-se no animal que flutua



DICA: aqui, transforme-se em um animal que tenha aparência inofensiva



DICA: siga Helena pela floresta. Ela vai indicar o caminho certo para o castelo



DEWPRISM	
4.5	
RPG	Square
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4
1 Jogador Memory Card	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Grande variedade de transformações	Ângulo de visão não muda em alguns lugares



DICA: quando encontrar o primeiro chefe, espere-o usar esse ataque para contra-atacar logo em seguida



DICA: transformando-se em porco-espinho, você escapa melhor dos ataques



DICA: transforme-se em dragão e fique nesse local para abrir as escadas





Por Baby Betinho

Silent Bomber é um jogo de ação muito parecido com **Bomberman**, só que 3D, mais rápido e mais violento. Os gráficos não são o que há de melhor na praça. Mas, você vai ver, a diversão e a ação são mais que suficientes para prender a atenção de quem joga. O personagem principal é um armador de bombas. O cara pode armar bombas diversas e detoná-las na hora que quiser. Além disso, pode arremessá-las para que fiquem presas no inimigo. Acredite: não faltarão oportunidades para detonar umas bombinhas. O jogo é cheio de missões, sempre com chefes bastante poderosos. Tudo bem. Além das bombas normais, você tem uma variável, que muda de acordo com o item que se pega. Com ela, dá para



DICA: procure explodir objetos que estiverem pela frente, como caixas, carros e tonéis



DICA: nesse ponto, coloque a bomba com efeito de Napalm

Silent Bomber

produzir grandes labaredas ou bombas especiais, por exemplo,

especializadas em inimigos aéreos. Os equipamentos podem ser melhorados durante as fases. Basta explodir objetos e pegar alguns chips. Os inimigos aparecem aos montes: você vai cansar de fugir de tiros. Com tantas coisas na tela,

Silent Bomber tinha tudo para ser lento. A movimentação, entretanto, é muito boa.



DICA: ao pegar uma certa quantidade de e-chips, aperte o Select para alterar o seu equipamento



DICA: contra o primeiro chefe a manha é rodeá-lo e ir colocando bombas em sua volta



DICA: procure avançar devagar e ir matando os inimigos aos poucos



DICA: nesse ponto, coloque duas bombas, uma sobreposta à outra

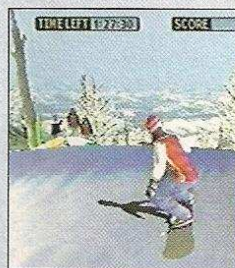


DICA: para ganhar mais pontos, faça com que as bombas atinjam o maior número possível de inimigos de uma só vez



DICA: nos elevadores que trazem os inimigos, dispare duas ou mais bombas de uma só vez

SILENT BOMBER	
4.5	
Ação	
Bandai	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4
1 Jogador	
Memory Card	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Ação o tempo todo, você não vai respirar	Textura dos gráficos pouco trabalhada



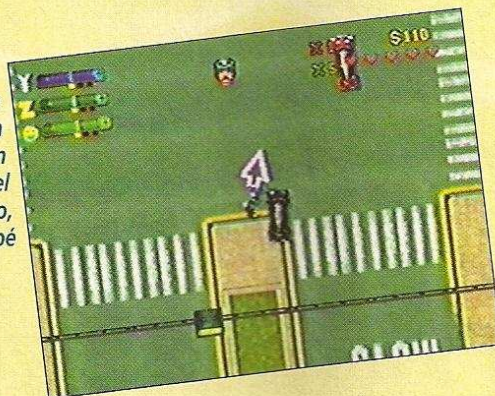
DICA: no modo Slope Sty



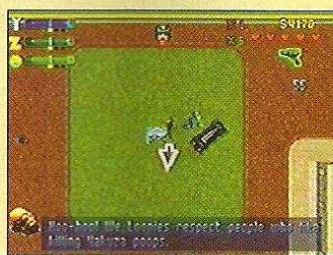
Por Baby Betinho

Violência, morte e roubos é o que você vai encontrar em **Grand Theft Auto 2**. O jogo pretende reproduzir no videogame o que rola hoje no mundo do crime das grandes metrópoles. Se você vive em uma, vai reconhecer. Para começar sua carreira no crime organizado, você precisa definir para quem vai trabalhar. Tem trabalho para todos os gostos: matar, roubar e até gerenciar um grupo de criminosos, dominando áreas da cidade. Quem jogou a primeira versão, vai ver que os gráficos melhoraram bastante e que o som

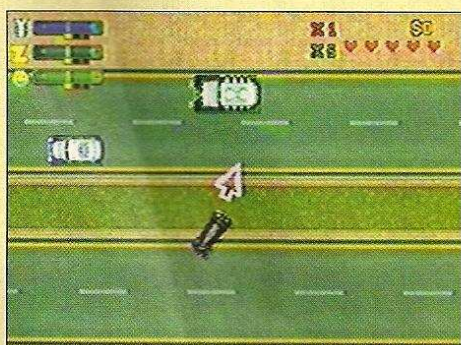
DICA: siga sempre a seta rosa. Se ela apontar para algum lugar em que não é possível entrar com o carro, vá a pé



DICA: saia dando socos. Alguns caras que acabam soltando as armas depois de espancados

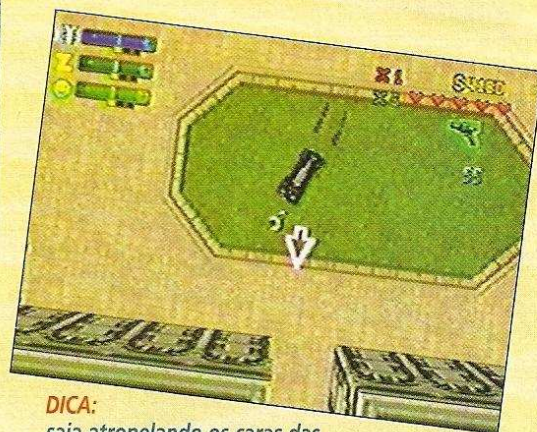


DICA: logo no começo, vá até o orelhão e atenda o telefone



DICA: vá para baixo do orelhão e pegue o carro. Faça barbeiragens à vontade

continua muito bom (muito rock pesado). Os controles, para nossa tristeza, não melhoraram. O personagem é bem pequeno e, com controles ruins, fica complicado movê-lo na direção correta. Isso, num game como **Grand Theft Auto 2**, pode custar sua vida. E morte é o que não falta no jogo, por isso, se você é pai, é legal dar uma olhada no CD.



DICA: saia atropelando os caras das gangues rivais, isso conta pontos



DICA: se o policial parar você, saia do carro, atire nele e roube seu carro



DICA: para fugir da polícia, procure costurar os carros



DICA: para salvar o jogo, entre nessa construção

GRAND THEFT AUTO 2

4.0

Ação/Corrida
Acclaim

CONTROLE	3
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

1 Jogador
Memory Card

Ponto Forte: Bom som, com trilha pesada

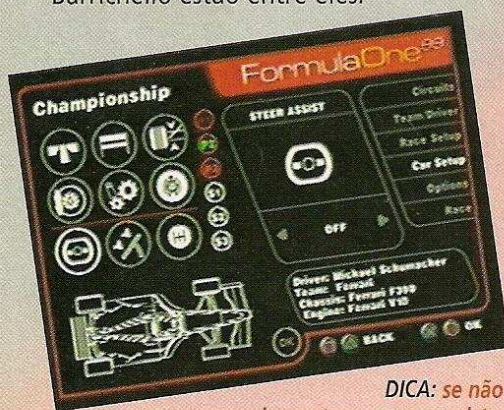
Ponto Fraco: Difícil controlar os movimentos do personagem

Lançamentos



Por Lord Mathias

Formula 1 99 chega às prateleiras. O jogo, feito pela Psygnosis, teve sua melhor versão em 97. Desde então, a softhouse tem pisado na bola, deixando em segundo plano alguns detalhes como a visão de jogo, que não favorece a visualização de curvas fechadas, e o som, que decaiu um pouco. Mas nem tudo piorou, galera. Os gráficos, por exemplo, melhoraram muito. Os polígonos estão mais consistentes e os carros ganharam efeito de brilho. O jogo é oficial, assinado pela FIA. Por isso, você pode escolher entre os melhores pilotos do mundo. Michael Schumacher, Mika Hakkinen e Rubens Barrichello estão entre eles.



DICA: se não conseguir manter o carro na pista, ligue o assistente de percurso



pelo meio

DICA: abuse do guard-rail para fazer uma curva mais rápida



DICA: para melhorar a aderência, siga as marcas de pneu na pista



DICA: nas ultrapassagens, procure ficar bem perto da traseira do carro adversário para então emparelhar



DICA: evite cortar caminho, você pode ser penalizado



As equipes têm o handicap (situação das equipes no ranking de construtores) equivalente ao início da temporada de 99. As pistas têm todos os detalhes das reais, incluindo a publicidade. A coisa mais fácil no jogo é, sem dúvida, derrapar. Por isso, não faltam assistentes (de traçado, freios etc.).

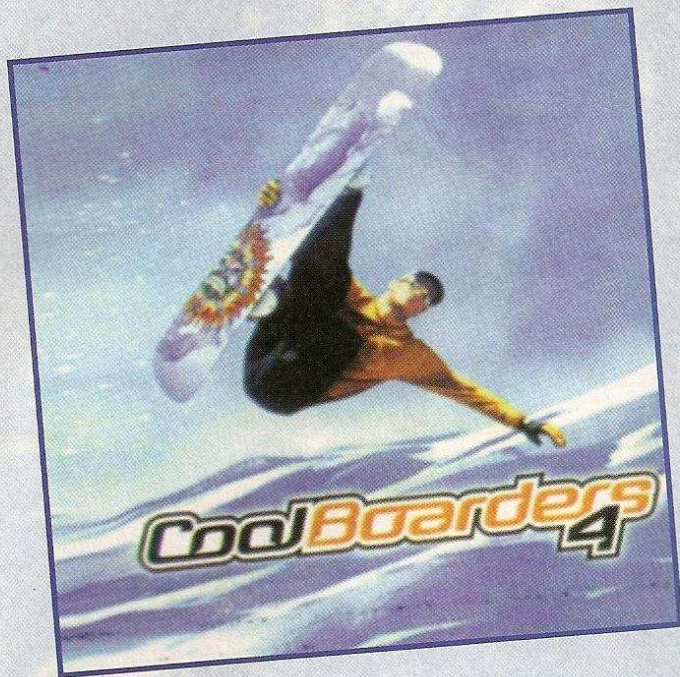
FORMULA 1 '99	
3.8	Ação
	Psygnosis
CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	5
1 Jogador	
Memory Card	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Pistas parecidas com as reais	Oferece poucos ângulos de visão



DICA: use o Track Preview para se orientar melhor nos pontos de frenagem da pista



DICA: caso não queira sofrer muito, escolha uma equipe de ponta. Assim você pode melhorar o tempo de pit stop e ainda consertar eventuais defeitos rapidamente



DICA: no modo Slope Style, não perca as partes mais azuis, elas são próprias para impulsionar a sua manobra



DICA: caso esteja indo muito rápido, aperte R2 ou L2 e mantenha sua prancha na horizontal

DICA: antes de fazer uma manobra no Half Pipe, aperte o botão de salto bem na beirada da rampa



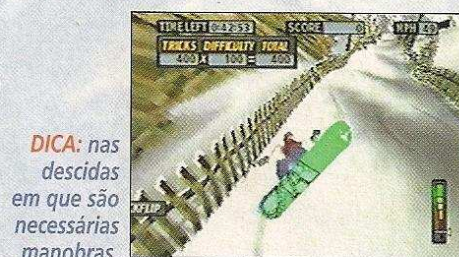
Por Chris Combo

Mais uma versão de **Cool Boarders** na parada. Desta vez, a produção, sempre a cargo da Uep Systems, ficou por conta da 989 Studios, com a colaboração da Sony. O resultado são gráficos melhores, mais realismo e muito mais detalhes (dá até para ver folhas secas nas árvores). A variedade de manobras, que já era grande, ficou ainda maior. O número de personagens, entretanto, é limitado: apenas dois homens e duas gatas. A diferença é uma só. As mulheres são mais medrosas (mentira do jogo!), ao contrário dos homens, que não se intimidam no Down Hill. Por outro lado, as mulheres executam as manobras com maior

facilidade e mais suavidade (pura verdade!). Mesmo com o último **Cool Boarders** fresquinho na memória, vale dar uma olhada na nova versão e aprender as manobras. Radical!



DICA: ao disputar um Down Hill, procure saltar em pontos com pequenas inclinações para pegar mais velocidade



DICA: nas descidas em que são necessárias manobras, tenha cuidado, existem muitos pontos em que o salto pode ser desastroso



DICA: aqui não existe cordialidade, aperte L1 ou R1 para dar porrada nos adversários

COOL BOARDERS 4

4.5

Snowboarding
989 Studios

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1/4 Jogador
Memory Card

Ponto Forte Os controles estão mais precisos	Ponto Fraco Poucos personagens à disposição
---	--

DICA: no modo Trick, procure não perder nenhuma passagem para obter um número maior de pontos



DICA: caso o comando no modo Trick seja muito extenso, pause o jogo até ficar familiarizado com ele



Detonado



Por Marjorie Bros

Preparem-se, queridos: nas pistas de **Crash Team Racing** só há lugar para feras. E sacanas. Aliás, o que não falta neste game são sessões de sacanagem. Você vai enfrentar corredores com uma inteligência artificial que chega a ser irritante. Quando você está bem perto de uma caixinha cheia de itens, puf! Alguém vem e apronta alguma. Mas essa é uma das maiores diversões do game. Bem, obviamente, a Marjozinha aqui conseguiu dar cabo de todos os adversários, inclusive da tal de Coco

Bandicoot, que até que é boa corredora. Para mostrar que você também é fera, tem de vencer nas 24 pistas, distribuídas por quatro mundos. O problema é que você terá de correr, pelo menos, três vezes nas quatro pistas iniciais de cada mundo. Uma para pegar o troféu; outra para pegar o símbolo CTR (as três letras estão espalhadas pela pista); e uma terceira em que você pega caixas numa corrida contra o tempo. Nas duas primeiras

corridas você tem de acumular o maior número possível de itens, única maneira de responder a altura as sacanagens que farão com você. Para vencer as provas, você tem de se manter em até terceiro lugar, caso contrário não vai sobrar nenhuma caixa de item para você. Restam ainda duas pistas em cada mundo: uma contra o chefão e outra para pegar cristais contra o tempo. Vai dar um pouco de câibra nos dedos, mas acho que vocês, meninos, vão conseguir agüentar.



Quem é quem na corrida de Crash

Crash Bandicoot



É o mais balanceado. Tem boa aceleração, velocidade e controle

Coco Bandicoot



É a mais veloz de todos

Pura



É lento, mas é bom de se controlar

Tiny



É o segundo mais veloz de todos e o mais maldoso

Dr. Neo Cortex



Quase tão balanceado quanto o Crash, só que é do mal

Dr. N. Gin



Bate todos os outros quando o assunto é aceleração

Polar



Superágil e bom para fazer qualquer tipo de curva

Dingodile



É ótimo nas retas, mas só faz as curvas bem abertas



Escolha o seu modo predileto de corrida

Adventure Mode



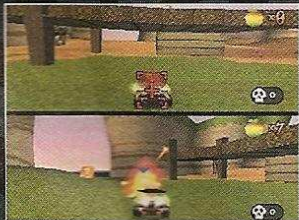
Corrida para um jogador em vários mundos para pegar tesouros e itens. No final você enfrenta chefes

Time Trial & Arcade Modes

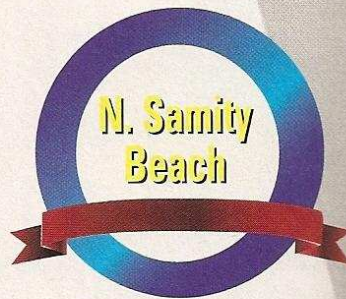


Corrida veloz para um ou dois jogadores com armas, obstáculos e muitos outros desafios

Battle Mode



Corrida de dois até quatro jogadores. Cada um por si ou em times na batalha pela liderança



Crash Cove



Aproveite essa rampa usando o botão R para conseguir um impulso a mais ao cair



Ao passar pelas setas de velocidade solte o botão de aceleração para aumentar o tempo de turbo

Roo's Tubes



Logo no início há um declínio na pista. Use o botão R para saltar e ao cair, para pegar mais velocidade



Esta é a rampa mais alta desta pista. Use o botão R para aproveitá-la



Sewer Speedway



Siga pelo túnel da direita para ganhar algum tempo



Aqui você poderá cortar caminho. Para alcançar o túnel, pule no leito da pista e use o botão R para saltar

Mystery Caves



Use sempre a rampa que estiver inclinada para atravessar a água numa boa



Fique de olhos abertos com as bolas de fogo. Aqui, por exemplo, siga pela esquerda para não ser atingido





Ripper Roo



Este chefe ficará soltando caixas de TNT ao longo do percurso. Fique atento para não ser atingido por elas



Fique próximo dele e, perto do final da corrida, acerte-o com qualquer item



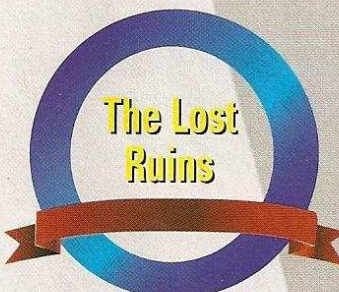
Skull Rock



Preocupe-se em pegar primeiro os cristais que estão nos cantos e na parte externa do estágio



Concentre-se em pegar os cristais que estão nas plataformas e, por último, os que estão embaixo delas



Dingo Canyon



Aqui use o botão R para pular e não tocar a água. Assim você não perderá velocidade



Ao passar por essa seta use o botão R para não bater muito na parede

Tiger Temple



Aproveite todas as rampas do percurso para adquirir velocidade. Não esqueça de usar o botão R



Ao entrar nesse túnel fique atento às estátuas. Elas soltam fogo e podem atingi-lo



Aqui, na boca do tigre, use uma bomba ou um míssil para abrir a passagem e cortar caminho

Papu's Pyramid



No topo da espiral da pirâmide há uma seta. Feche bem a curva e use o botão R para não perdê-la



Passe fora da parte marrom, onde ficam as plantas carnívoras. Se elas o pegarem, você perderá um bom tempo

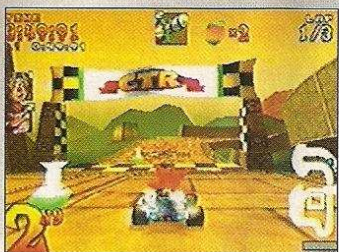


Coco Park



Em Coco Park, a pista é mais de passeio. Apenas não perca as setas e não terá dificuldade em vencer a prova

Papu Papu



Fique atento aos vidros. Mantenha distância para poder desviar deles



Como no chefe anterior, ao se aproximar do final acerte-o com uma bomba ou um missil

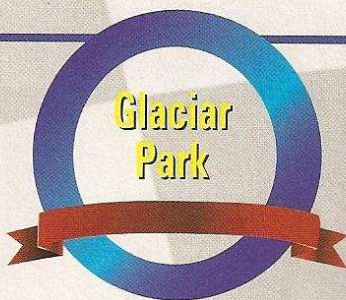
Rampage Ruins



Pegue os cristais na parte superior primeiro e depois pegue os da parte de baixo



Use as rampas para alcançar os cristais que estão no alto sem atingir as caixas de TNT



Dragon Mines



Aqui onde você encontra os trilhos pela primeira vez, pode-se segui-los na direção do carrinho. Mas isso não ajuda, pois você será atropelado pelos carrinhos várias vezes



Na espiral de madeira use o botão R para não bater na parede e não perder velocidade

Blizzard Bluff



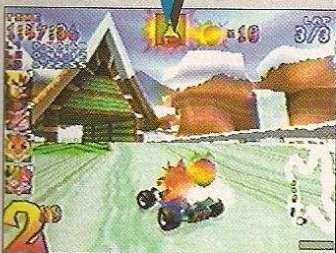
Use o botão R para pular em todas as quedas da pista



Fique de olho na bola para não ser esmagado após passar pela seta



No gelo, tente cair o mais reto possível. Você poderá perder o controle do kart se tentar direcioná-lo bruscamente



Após o lago congelado há uma rampa. Use o botão R para saltar e feche a curva o máximo que puder para passar pela seta

Polar Pass



Logo no início da pista fique de olho na foca que se move rapidamente de um lado para o outro



Nas bifurcações, prefira sempre o lado direito para ter mais facilidade de passar pela seta ao final delas



Esta é a pior parte desta pista. Ao saltar, feche o máximo possível a curva e use o freio para não cair. Se fizer direito, terá uma boa vantagem



Nesta parte do percurso use o botão R para saltar e passar sobre o muro que está logo à frente

Tiny Arena



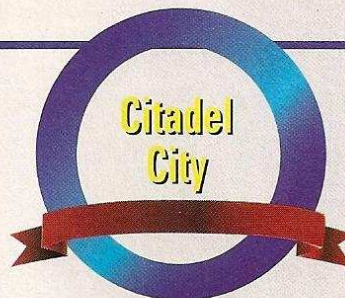
Aproveite bem as rampas para não cair na lama. Se cair, seu kart perderá um pouco de velocidade



Use as rampas para alcançar as caixas como essa



Fique atento ao traçado da pista. Ande sempre pela parte mais clara do percurso



Hot Hair Skyway



Fique de olho nas aranhas do teto. Passe longe para não ser pego



Nesse salto, use o botão R e prefira cair na plataforma da direita para ganhar uma pequena vantagem



Há várias rampas nesta pista. Aproveite-as para ganhar uma vantagem

N. Gin Labs



Esta pista é cheia de armadilhas. Fique de olho nas bordas, pois não há laterais e você poderá cair facilmente



Aqui não tente passar pelas setas, pois você será esmagado pelos latões



Ao pular nas rampas, fique atento a tudo que estiver a sua frente, pois você pode ser surpreendido por um buraco como este



Nessa curva use o botão R para não bater na parede



Como de costume, espere chegar perto do fim e acerte-o com uma bomba ou um míssil

Rocky Road



Perto do final há um lamaçal. Use essa seta e o botão R para atravessar numa boa

Komodo Joe



Mais uma vez, fique atento às caixas de TNT que este chefe solta. Fique distante dele



Siga pegando os cristais que estão na parte de cima do estágio



Use o freio e entre fechado nesta curva para passar pela seta e ganhar velocidade

Cortex Castle



Na rampa do portão do castelo, pegue leve no salto para não bater na parte de cima da entrada



Por fim, colete os cristais que estão na parte inferior



Esse é o salto mais alto dessa pista. Ao saltar, fique de olho nos buracos abaixo e passe com cuidado por eles

Oxide Station



Ao passar por essa seta não abuse no salto, pois você poderá bater na parte de cima do túnel



Há uma seta no final do túnel, não salte



Aqui também tome cuidado com o salto para não bater na parte de cima do túnel

Pinstripe



Cuidado com as bombas desse chefe. Mantenha distância, pois é muito fácil ser atingido



Esse chefe não foge à regra. Ao se aproximar do final, acerte-o com uma bomba ou um míssil

Nitro Court



Esse estágio é composto por três anéis. Comece a coletar os cristais pelo anel exterior, depois no do meio e, por fim, no interior



Use itens como míssil e bombas para explodir caixas de TNT e Nitro. Caso não tenha nada, a tática é ser "Kamikaze" e ir de encontro a elas

N. Oxide's



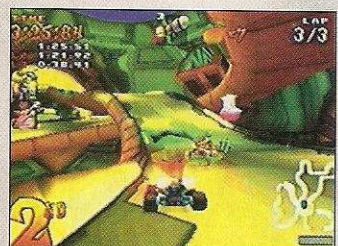
Esse chefe solta inúmeros itens na pista. De início, fique longe dele para não ser atingido pelas explosões das caixas que ele jogar



Agora fique de olho nas caixas de nitro e apenas fique atrás dele



Fique atento às bombas e continue atrás dele, mas agora fique mais distante



Aproxime-se o máximo possível e você não será atingido pelos vidros



Para encerrar, próximo ao final, acerte-o no mínimo duas vezes para vencer sem problemas

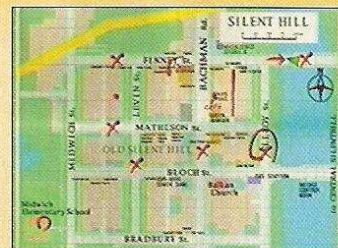


SILENT HILL



Por Marcelo Kamikaze

Silent Hill é trabalho que não acaba mais. São tantos detalhes que, mesmo destrinchando o game, sobra o que falar. Por isso, a obra-prima da Konami está nas páginas da **PlayStation Magazine**, depois de passar pela **SGP**. Dei um tapa no passo a passo. Ou seja, ficou muito mais fácil descobrir o mistério de **Silent Hill**. No jogo, Harry Mason perde sua filha Cheryl de vista depois de um acidente de carro na entrada de Silent Hill, a cidade que dá nome ao jogo. Harry sai em busca de sua filha entrando em lugares que pouca gente teria coragem de entrar, mesmo à luz do dia. Mas você não está sozinho. Siga as dicas e se encha de coragem: este clássico Detonado está aí para resolver todos os seus problemas. E também os de Harry.



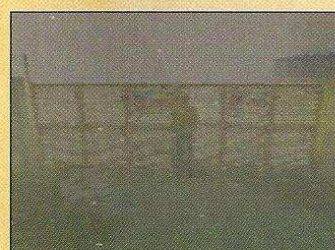
Vá para a parte sul da rua Elroy, marcada com um X dentro de um círculo. Atravesse a pequena ponte de madeira e pegue a chave no chão da casa

Casa



Volte ao lugar onde existe a casa de cachorro, entre, use as três chaves e abra a porta dos fundos

Beco 2

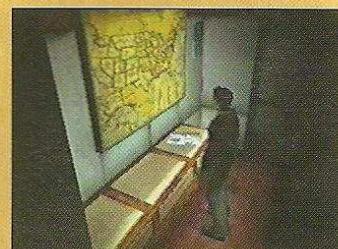


Vá ao beco que corta a rua Finney com a Matherson. Ele fica logo atrás do café. Entre nesse portão



Siga em direção à escola orientando-se pelo mapa

Escola



Logo na entrada, pegue o mapa da escola nessa mesa

Ruas de Silent Hill

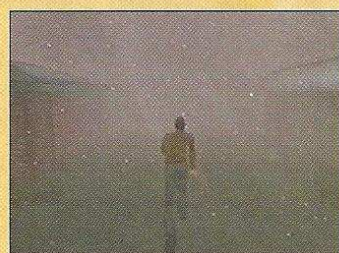


Vá a leste da rua Finney e pegue a Key of Lion dentro do carro



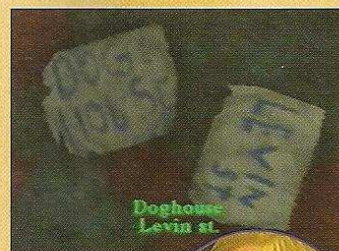
Vá para a esquerda na recepção, abra a porta dos fundos e pegue os itens

Início



Siga o vulto de Cheryl e nada mais. Não se preocupe, você vai morrer de qualquer jeito

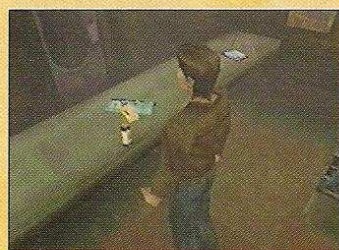
Beco 1



Vá para oeste da rua Matherson e pegue esse bilhete



Café



Ao acordar no café, vá ao balcão, pegue os itens e salve o jogo. Tente sair e depois pegue o rádio



Olhe no mapa e siga para o caminho marcado em vermelho. Mate os cachorros e pegue o bilhete de Cheryl



Consulte o mapa, vá para Infirmary, pegue os itens e salve o jogo



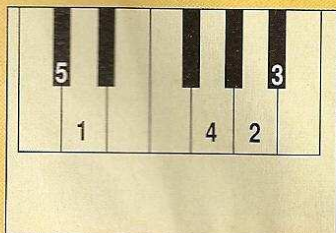
Vá ao segundo andar, entre na Lab Equipment Room e pegue o Chemical na estante



Entre no Chemistry lab, use o Chemical sobre a mão e pegue o medalhão dourado



Vá até o Courtyard e coloque o medalhão dourado na torre do relógio. Vá para o Music Room do segundo andar



No piano, digite a sequência na ordem de 1 a 5



Suba do segundo andar, no canto inferior e à direita do mapa existe uma escada. Suba e ligue o gerador



Volte para o Courtyard, encaixe o medalhão de prata e entre

Escola Alternada



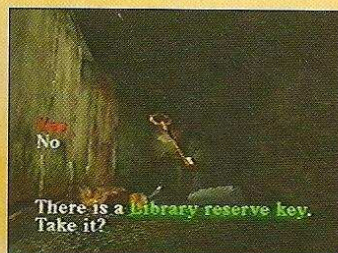
Ao sair pelo outro lado da porta, a mesma escola vai estar lá com outro estilo. Vá até o Storage Room e pegue a bola de borracha



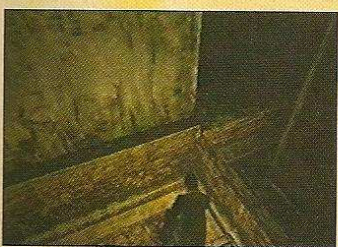
Entre no Hall e saia pela porta dos fundos. Logo ao sair vire à esquerda e entre. Pegue Picture Card



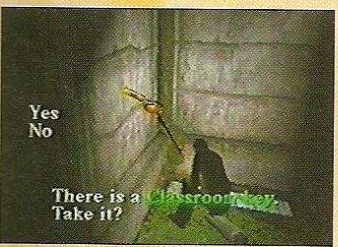
Vá até a porta, na recepção, entre e use o Picture Card na porta estranha



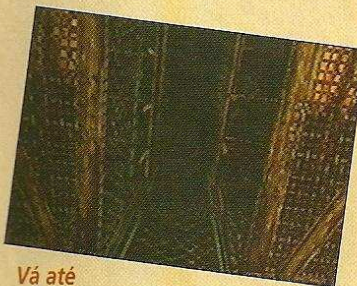
No segundo andar, vá ao Locker Room, abra a porta que está se mexendo, volte e pegue a chave sobre o cadáver que cairá



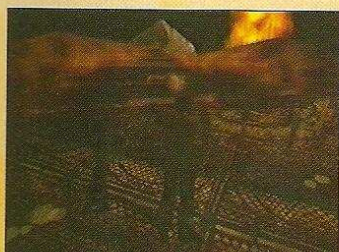
Agora vá até Roof e encaixe a bola de borracha no primeiro bueiro. Rode a válvula para escoar a água



Vá para o Courtyard. Pegue a chave na calha. Vá ao segundo andar, entre no banheiro masculino e pegue a Shotgun



Vá até o Basement, rode a válvula da direita duas vezes para direita e a da esquerda uma vez para direita



Ao entrar, espere o monstro abrir a boca e dê um tiro com a shotgun



Antes de sair da escola, pegue a K.Gordon Key. Na rua Bradbury, entre na casa do do Prof. Gordon

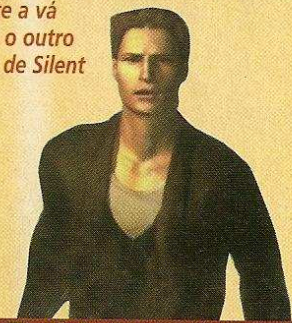
Igreja



Vá para a igreja e pegue os itens no altar



Vá para a rua Bloch à direita, entre na sala de controle e abaixe a ponte usando a chave. Atravesse a ponte a vá para o outro lado de Silent Hill



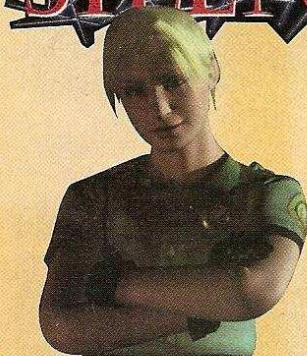
Polícia/Hospital



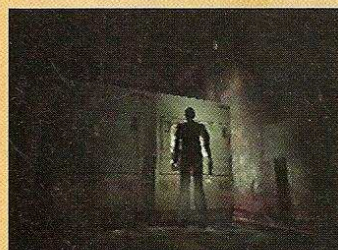
Na outra parte de Silent Hill, vá até o distrito de polícia e pegue os itens. No hospital, pegue os mapas na recepção e a chave nessa sala. Na cozinha, pegue a Plastic Bottle e encha a garrafa com o líquido que está derramado no chão no Director's Office

Clássicos Detonados

SILENT HILL



Ainda na sala de conferência, pegue o outro mapa e abra a porta para o Basement

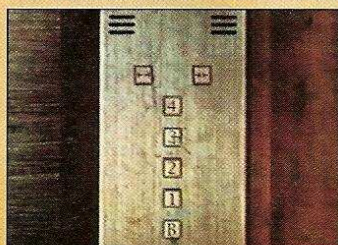


Ligue a lanterna, consulte o mapa e acione o gerador no Boiler Room

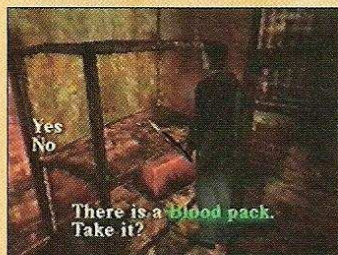


Suba no elevador andar por andar e tente abrir as portas de todos os andares

Hospital Alternativo



Ao entrar no elevador no terceiro andar, o botão do quarto andar vai aparecer, aperte-o



Vá ao Storage Room e pegue o Blood Pack



Na sala 204, jogue o Blood Pack nos tentáculos e pegue o Plate of Cat



Pegue o Plate of Turtle no banheiro masculino



Pegue o isqueiro na sala 201



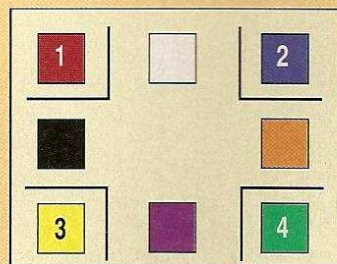
Na Infirmary, salve o jogo e pegue os itens



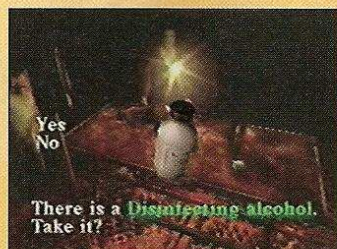
Na sala 306, pegue o Plate of Hatter



Entre pela porta dos fundos do Nurse Center e encaixe na porta os Plates como mostra a figura abaixo:



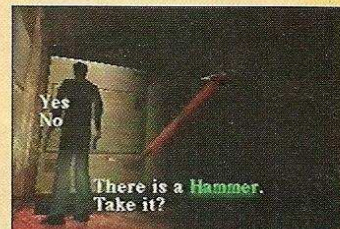
1- Plate of Queen; 2- Plate of Turtle; 3- Plate of Cat; 4- Plate of Hatter



Depois de abrir a porta, vá até a Intensive Care Unit e pegue a garrafa de álcool



Vá até a Operation Room e pegue a chave



Agora vá até a Generator Room e pegue o martelo



Abra a Store Room com a chave e empurre o armário apertando o botão X no outro lado dele



Jogue álcool sobre a planta e em seguida use o isqueiro para queimá-la



Descendo até o final do corredor você vai encontrar uma porta meio camuflada. Entre e pegue a fita de vídeo



Na sala no final do Hall, pegue a Examination Key ao lado do retrato de Alesia



Vá para a sala 302 e assista ao vídeo que você pegou. Vá para o Medicine Room no 1F



Depois da cena com a estranha (e feia) Dahlia, pegue a chave que ela deixou

Antique Shop



Saia do hospital e vá para o Antique Shop, na rua Simmons. No mapa está identificado como um quadrado laranja

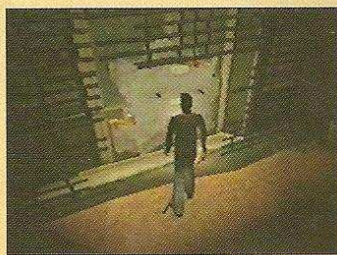


Entre no Antique Shop, empurre o armário e siga em frente. Pegue o machado e saia

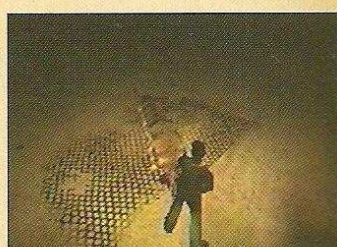
Silent Hill Alternativa



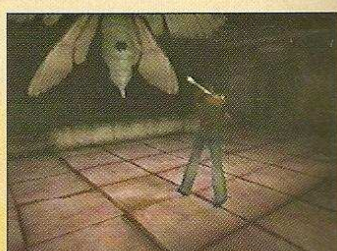
Saia do Antique Shop, desça a rua Simmons e entre na porta com a tela quebrada ao lado da Town Center



Suba a escada. Depois de visitar as salas, você vai cair. Corra para frente, pegue o rifle e acione-o



Espere a larva sair do buraco e mande bala com o rifle. Depois saia pela passagem aberta pela larva



Volte ao hospital e entre no Examination Room. Saia em direção à Elementary School. No único caminho existente, suba as escadas e dispare o rifle contra a mariposa gigante

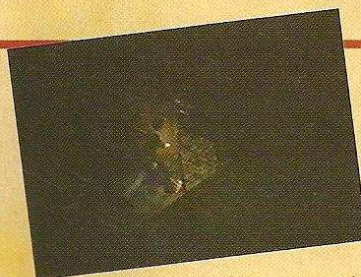
Esgoto



Silent Hill vai voltar ao normal ao descer as escadas. Vá até a Police Station e pegue os itens



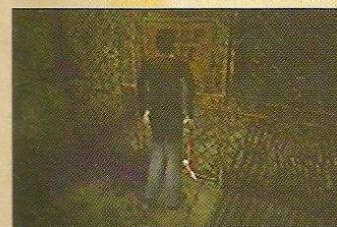
Perto da Midwich Elementary School existe uma grade com o cadeado. Dê machadadas no cadeado até ele cair



Nos esgotos, à esquerda do caminho da água, entre na porta onde está escrito Keep Out



Pegue a chave, os itens e salve o jogo sobre a mesa



Use a chave na porta que está bem à direita do sentido da água



Seguindo pela porta, suba as escadas



Pegue a chave sobre o sangue perto da água. Em seguida, suba a outra escada para sair dos esgotos

Resort Area



Ao sair do esgoto, entre na construção abandonada e pegue os itens



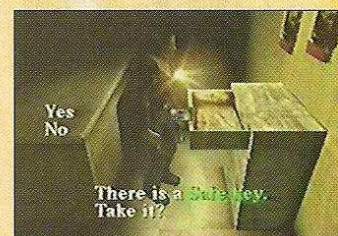
Vá à rua Bachman até a entrada do Annie's bar



Entre no Annie's Bar e pegue o pacote amarelo no chão depois da cena com o Dr. Kauffman (facultativo)



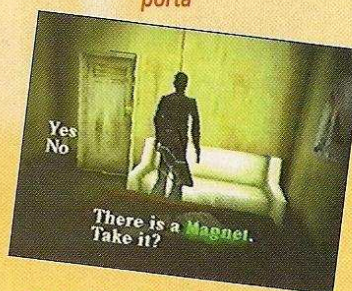
Vá para a Indian Runner. Na entrada, digite 0473 para abrir o cadeado



Abra a gaveta e pegue a chave. Abra o cofre que está em baixo do balcão



Olhe o mapa e vá ao Haerbey Inn. Na entrada, digite 0886 para abrir a porta



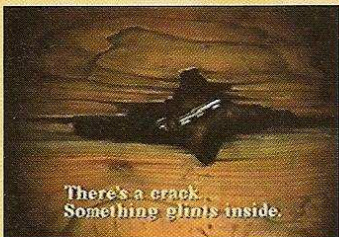
Pegue o ímã no sofá

Clássicos Detonados

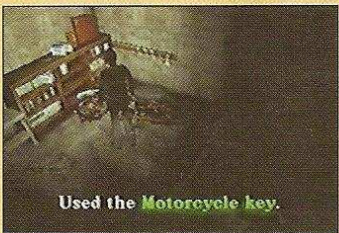
SILENT HILL



Saia pela porta dos fundos e entre no quarto número 3



Empurre o armário de novo e pegue a chave com o imã

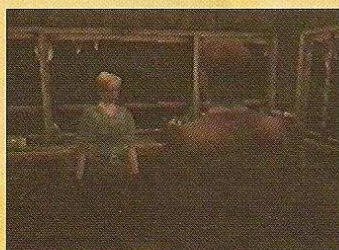


Perto da entrada inicial existe uma porta que dá para a garagem. Abra a moto com a chave que pegou

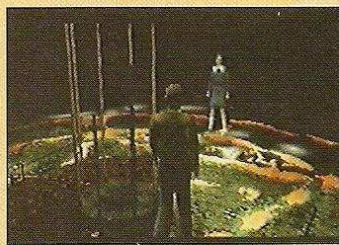
Light House



Saia do hotel, consulte o mapa e vá em direção à Light House



No caminho, fique atento à cena e pegue todos os itens do barco. Saia pelos fundos

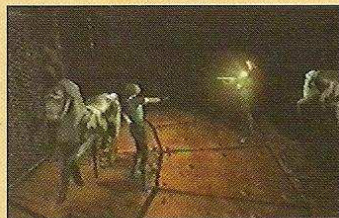


Continue em direção à Light House, suba as escadas e caia fora de lá

Esgoto/Park

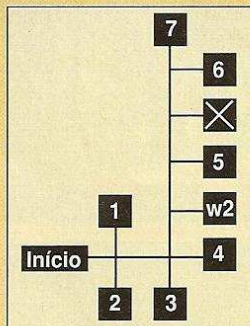


Vá para a direita da Light House, desça as escadas e vá rápido até a outra saída do esgoto

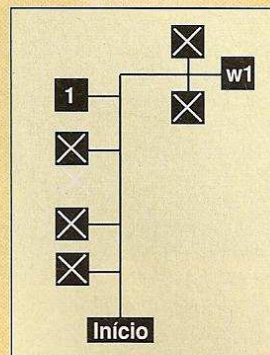


Siga até o carrossel. Agora você tem duas opções: atirar e matar Cybil ou chegar perto e usar a garrafa com a droga que você obteve no hospital

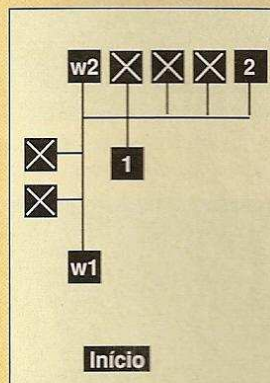
Necronomicon



- 1 - Key of Ophiel
- 2 - Chave dentro da gaiola
- 3 - Porta de Phaleg
- 4 - Save game
- 5 - Horta de Ophiel
- 6 - Screwdriver / Pliers
- 7 - Door of Hagith (elevador)
- w2 - Warp 2

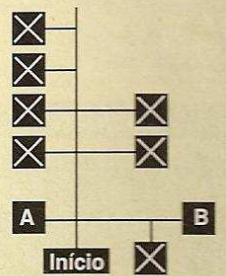


- 1 - Creat of mercury
Ring of contract
Munição para o rifle
- w1 - Warp 1



- 1 - Camera
- 2 - Key of Aratron

Sala de Ophiel



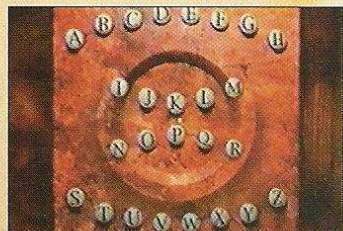
- A - Quebra-cabeças 1
Square Plate
- B - Quebra-cabeças 2
Amulet of salon
Key of Hagith



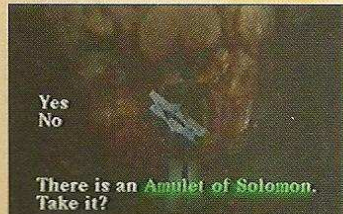
Consultando os mapas acima, vá até a sala com Pliers e Screwdrive e pegue-as



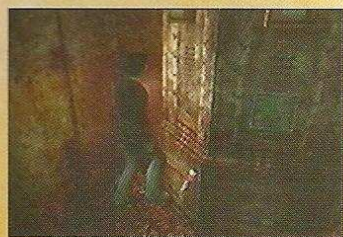
Use o Pliers na torneira para pegar a chave que está na sala Faucet, indicada como Key of Ophiel no mapa. Para obter a chave, entre na sala Ophiel



No quebra-cabeças 2, digite ALERT para abrir a porta



Entre na sala e pegue o Amulet of Solon ao fundo



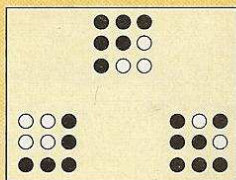
No Quebra-cabeças 1, digite: 4 em touro; 6 em sagitário e 8 em gêmeos



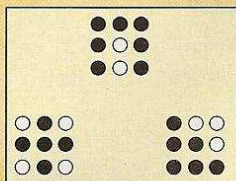
Vá até a sala indicada com Save Game, coloque o Square Plate no relógio e pegue a chave para Hagith. Abra a porta do elevador e suba ao segundo andar



Antes de entrar nessa sala, pegue o



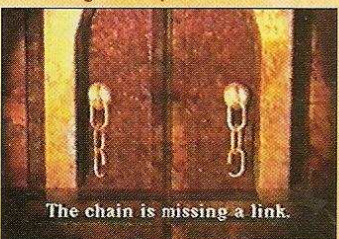
Ring of Contract indicado no mapa. Depois pegue o elevador até o terceiro piso. Na sala com altar existem duas



portas ao lado dele. Os diagramas que vêm a seguir se referem à resposta para a porta da esquerda e para a porta da direita, respectivamente



Pegue a chave e siga para a porta de Phaleg no mapa



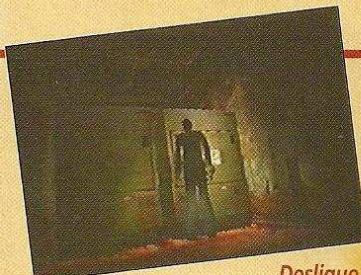
Na sala de Phaleg, na cozinha, coloque o Contract Ring para ligar uma corrente à outra e pegue a Dagger of Melchior



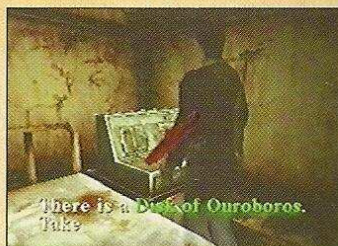
Na sala com o depósito, abra o saco de Jelly Beans e pegue a Key of Bethor



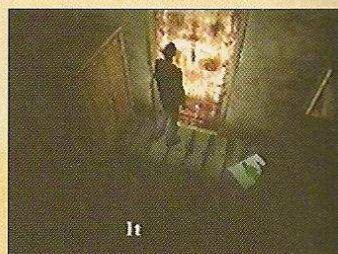
Na sala dos fundos do depósito, ponha para rodar de novo a fita de vídeo e assista ao filme correto



Desligue o gerador em sua sala



Saia da sala de Phaleg, use a Screwdriver na placa de metal da parede na sala indicada com a Key of Aratron e pegue a chave. Volte para sala de Phaleg, entre na sala de Aratron e pegue o Disk of Ouroboros



Na sala pichada, pegue o Ank, vá para a sala com objetos de criança e encaixe os seguintes objetos na porta dos fundos: Ank, Disk of Ouroboros, Crest of Mercury e Amulet of Solomon

Final



Suba as escadas, espere o monstro atirar os raios, desvie deles e atire com o rifle. Respeite essa sequência



Caso salve Cybil e o Dr. Kauffman no Annie's Bar, você verá o melhor final, podendo ver até quatro versões diferentes

FINAIS E PRÊMIOS

Bad – Mate Cybil no carrossel e não salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar.

Prêmio Bad – Gasoline, Rock Drill e Chain Saw (acabe no level easy). Ao começar um novo jogo (next fear), pegue a Gasoline no posto de gasolina, a Rock Drill na sala em baixo da sala de controles da ponte e a Chainsaw na vitrine quebrada da loja cut-rite chainsaws.

Bad+ – Salve Cybil no carrossel e não salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar. Para salvar Cybil você precisa usar a Plastic Bottle (cozinha do hospital normal) no líquido que está no chão do Director's Office (hospital normal) e dar para ela beber no carrossel.

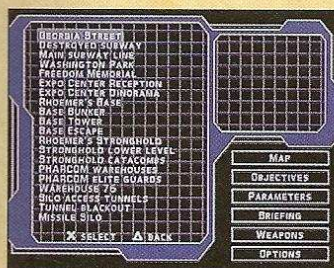
Prêmio Bad+ – Katana. Ao começar um novo jogo (next fear), pegue-a na porta que está trancada na casa que tem uma casinha de cachorro na frente.

Good – Mate Cybil no carrossel e salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar (basta ir até o Annie's Bar). Não tem prêmio específico.

Good+ – Salve Cybil no carrossel e salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar.

Prêmio Good+ – Channeling Stone. Ao começar um novo jogo (next fear), pegue-a no Super 8 Mini-Mart.

Prêmio Ufo – Hyper Blaster (arma dos jogos de tiro da Konami para o PSX). Ao começar um novo jogo (next fear), olhe no inventário, ela vai estar lá.



Opções extras

Durante o jogo, aperte Select para trazer a tela Item. Em seguida, entre no Options e aperte L1, R1, L2 e R2 juntos. Se fizer certo, vai abrir um menu pequeno, possibilitando que você mude a cor do sangue, troque os controles e desligue o auto-aim.

Bebidas energéticas extras no hospital:

Para conseguir três health drinks, procure-os na Drink-Machine quebrada no primeiro andar do hospital.

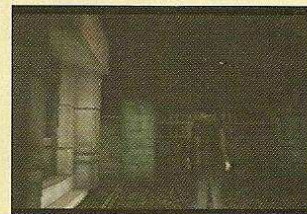
COMO FAZER O FINAL UFO



Ufo – Use a Channeling Stone nos seguintes lugares:



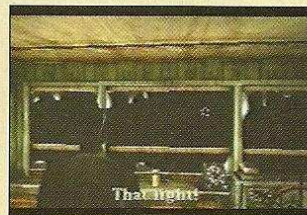
1- No telhado (roof) da escola alternativa.



2- Na parte de fora do hospital alternativo, logo após matar a larva e conversar no hospital com Lisa.



3- No estacionamento do hotel (Harbey INN), logo após salvar o Dr. Kauffman no Annie's Bar.



4- No barco, logo após a cena com Cybil e Dahlia (durante a ida a Light House).



5- No topo da Light House

SGP dicas

CRASH TEAM RACING

Pegue a nave Nitros Oxide

Consiga quatro chaves derrotando os chefes.

Arenas de batalha extras

Para ter acesso a novas arenas no modo Battle, vença quatro Cup Races no modo Arcade nos níveis de dificuldade abaixo:

Pista	Dificuldade
Basement Level	Hard
Parking Lot	Easy
The North Bowl	Medium

Turbo extra

Nas largadas, aperte o acelerador logo antes de a luz verde acender.

Corra com o Crash falso

Vença a Purple Gem Cup no modo Adventure. Para ter acesso a Purple Gem Cup, pegue cinco moedas CTR amarelas.

Corra com Komdo Joe

Vá para o Blue Gem Cup, pegando cinco moedas CTR azuis, e vença.

Corra com N. Trophy

Você deve bater seus recordes em todas as pistas no modo Time Trial.

Corra com Nitros Oxide

Derrote seu fantasma em todas as pistas do modo Time Trial. Para correr contra seu fantasma, bata o recorde de N. Trophy.

Corra com o Papu Papu

Vença a Green Gem Cup no modo Adventure. Para ter acesso a Green Gem Cup, pegue cinco moedas CTR verdes.

Corra com Pinstripe

Vença a Yellow Gem Cup no modo Adventure. Para chegar à Yellow Gem Cup, pegue cinco moedas CTR amarelas.

Corra com Ripper Roo

Vença a Red Gem Cup no modo Adventure. Chegue à Red Gem Cup pegando cinco moedas CTR vermelhas.

Demo de Spyro 2

Segure L1 + R1 e aperte ↓ ○ △ → na tela título ou tela New Game.



MARVEL VS CAPCOM

Jogue com o Hulk laranja

Termine o jogo com o Hulk. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↑ com o cursor em Ryu e o Hulk laranja vai aparecer.

Jogue com o War Machine dourado

Termine o jogo com War Machine. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↑ com o cursor em Zangief.

Jogue com a Shadow Lady

Termine o jogo com a Chun-Li. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em Gambit.

Jogue com Lillith do tipo Morrigan

Termine o jogo com Morrigan. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em War Machine.

Jogue com o Venom vermelho

Termine o jogo com Venom. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↑ com o cursor em Chun-Li.

Jogue com Roll

Termine o jogo com Rockman (Megaman). Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte → com o cursor em Rockman.

Jogue com Onslaught(!)

Termine o jogo com Ryu. Agora, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em Wolverine. Se escolher Onslaught, você não vai ter direito a um parceiro. Se selecionar outro personagem e um parceiro também não vai poder escolher Onslaught. Para jogar com ele, selecione-o como seu primeiro personagem.

FREESTYLE BOARDIN' 99

Jogue com o Mr. Chicken

Termine todas as 10 pistas com os cinco personagens usando o arquivo que salvar para ativar o Mr. Chicken.

MISSION IMPOSSIBLE

Códigos

Digite os seguintes códigos na tela de password. Muitos deles não são aceitos, mas é só ignorar a mensagem.

Mensagem secreta dos programadores: **TOPSECRET**
 Modo Turbo: **GOOUTTAMYWAY**
 Superpulos: **BIONICJUMPER**
 Câmera lenta: **IMTIREDTODAY**
 Mostrar as seqüências FMVs: **SEECOOLOMOVIE**



FINAL FANTASY ANTHOLOGY (FINAL FANTASY 6)

Ganhe fácil

Para ganhar fácil da maioria dos inimigos, use Vanish e, em seguida, X-zone. Caso haja apenas um inimigo, use Doom.

Pegue a relíquia Economizer

Com esta relíquia suas magias vão custar apenas um Spell Point cada. Existem três maneiras de consegui-las:

1. Com Locke, vá até a Phoenix Cave e use Steal contra Apuila até conseguir um Economizer;
2. Com Wreath, vá até a casa do Gaia e lute contra Marc Ecco: **MARC ECKO**
A Gargoyle: **GARGOYLE**
A Clown: **SHMACKO**
An Alien: **ROS WELL**
Rapper "O": **O**
Rapper "Q-Tip": **Q Tip**
Rapper "JD": **Jermaine Dupri**
Basketball Star Tim Duncan: **Tim Duncan**
TV Star Marlon Wayans: **Marlon Wayans**

Jogue com Mills Lane

Vá para o menu de opções e veja o "Cyber Athlete Video", depois entre no modo Exhibition e seja desclassificado. Ai é só ir para a tela de seleção de boxeadores e Mills Lane vai estar abaixo de Middle Weight.

Munição infinita e todas as armas sem precisar recarregar:	800BA008 0001
Ter o mapa:	800BCB98 0002
Modifier da arma que estiver à mão:	300BCADE 00??

Usar o sabre de luz embaixo d'água ou quando estiver escalando

Aperte Start, leve o cursor até Weapons e selecione o sabre.

Health Pack na fase Swamps of Naboo

Na segunda fase, The Swamps of Naboo, quando chegar em um lugar apertado com todos os sapos, siga para a esquerda da grama para encontrar uma trilha que leva à um health pack grande.

Pular de fase

Menu principal, aperte L1, L1, R2, R2, X, L1, R1.

MEDAL OF HONOR

Suicídio

Aperte R1, R2, L2, R1, R1, R2, L2, L1, L1 e, em seguida, aperte ☐ rapidamente. Seu personagem vai explodir e dizer: "What did you do that for?".

Power-ups no multiplayer

Passe dos três primeiros levels com um ranking de três estrelas para ganhar sua primeira medalha e a opção Cheat.

WIPEOUT 3

Classe Phantom

Digite seu nome como **AVINIT**.

Modo Link-up para quatro jogadores

Carregue o jogo em dois P.Station conectados. Selecione Options, em seguida Game Setup, depois Default Names e Default Name Player One. Mude o nome nos dois P.Station para **LINK**. Se fizer certo, a tela vai piscar. Agora, selecione "Establish Link" na tela de opções, nos dois consoles.

Obs: o primeiro console a acionar a opção vai ser o mestre e o outro vai ser o escravo. Selecione os modos Single Race ou Eliminator no mestre. Se escolher Single Race, selecione a pista e a pista, depois o veículo e comece a corrida.

Tu desativar auto-pilot

Após uma junção, aperte ou para desativar o auto-pilot.

Seu acionar colisões nas paredes

Seu acionar o auto-pilot logo antes de bater. Se conseguir acionar o auto-pilot, você não vai colidir.

na pista Prototype

Esmine todas as pistas com todas as equipes no modo Single Race. Em seguida, selecione a nova opção "Prototypes" no menu principal.

Seu digite seu nome como WIZZPIG.

Seu digite seu nome como **JAZZNAZ**.

Seu digite seu nome como JAZZNAZ.

Seu digite seu nome como **JAZZNAZ**.

TI

NCAA GAMEBREAKER 2000

Seu digite seu nome como JAZZNAZ.

Seu digite seu nome como **JAZZNAZ**.

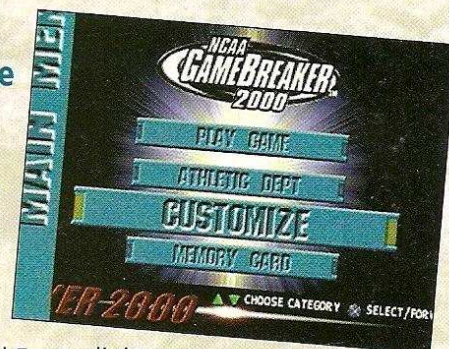
Seu digite seu nome como **JAZZNAZ**.

Todos os atributos dos jogadores em 99: **BEAT_DOWN**

Jogadores melhores: **BUILDER**

Ataque melhor na Simulated Season: **BOOST**

Vencer todos os Simulated Games: **SC**





WINNING ELEVEN 4

Ter acesso aos times All Star World e European Classic

Vá para o Master League, selecione qualquer time, ajuste a dificuldade para Normal e o tempo de jogo para 10 minutos. Comece os jogos e fique entre os primeiros até o jogo 14, não importa se empatar. Após os créditos, os Memory Cards vão confirmar que os dois times estarão disponíveis no modo Exhibition.

Ter acesso ao Extra Cup

Vença todas as copas.

Ter acesso a um novo estádio

Vença a Konami Cup e consiga o estádio bônus Club House.

Ter acesso ao Secret World e European All Star

Vá para o International Cup, selecione qualquer time, ajuste a dificuldade para Normal e o tempo de jogo para 10 minutos. Vença a Copa. Após os créditos, o Memory Card vai salvar automaticamente e os dois times vão estar disponíveis no modo Exhibition. Não esqueça de selecionar Autosave.

Ter acesso ao time especial do Japão

Termine o modo Olympic com o Japão.

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Todas as fases e armas, munição infinita e mais

Comece o jogo, selecione seu personagem e digite os seguintes nomes para acionar as dicas abaixo:

HAROLDHAND: dá acesso a todas as fases e armas, além de munição infinita, armor, o cartão "Get Out of Jail Free", a foto do papagaio, 9.999.990 pontos, 99 vidas, 5X multiplier, nada de polícia e mapa com as coordenadas.

GETCARTER: dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free", armor, 99 vidas, 5X multiplier, máximo de levels e mostra as coordenadas.

FREEMANS: dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free", armor e 5X multiplier.

DONTMESS: dá acesso a todas as armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free" e armor.

SORTED: dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free" e armor.

RAZZLE: dá acesso a todas as fases.

MAYFAIR: dá acesso às fases London 1-2.

PENTHOUSE: dá acesso às fases London 1-3.

MCVICAR: 99 vidas.

BIGBEN: 9.999.990 pontos.

personagem, aperte ↓ com o cursor em Gambit.



Jogue com Lillith do tipo Morrigan

Termine o jogo com Morrigan. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em War Machine.

Jogue com o Venom vermelho

Termine o jogo com Venom. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↑ com o cursor em Chun-Li.

Jogue com Roll

Termine o jogo com Rockman (Megaman). Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte → com o cursor em Rockman.

Jogue com Onslaught(!)

Termine o jogo com Ryu. Agora, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em Wolverine. Se escolher Onslaught, você não vai ter direito a um parceiro. Se selecionar outro personagem e um parceiro também não vai poder escolher Onslaught. Para jogar com ele, selecione-o como seu primeiro personagem.

FREESTYLE BOARDIN' 99

Jogue com o Mr. Chicken

Termine todas as 10 pistas com os cinco personagens usando o arquivo que salvar para ativar o Mr. Chicken.

MISSION IMPOSSIBLE

Códigos

Digite os seguintes códigos na tela de

word. Muitos deles são **SLEW STORM**



Trenó Storm

Entre na tela de opções, selecione load/save e acione a tela de password. Em seguida, digite o password ○ □ △ R2, R2, L1, X, △ para ter acesso ao trenó Storm no modo Single Race.

Jogue com Sergei

Entre na tela de opções, selecione load/save e acione a tela de password. Em seguida, digite o password □ L1, □ L2, △ R2, ○.

Jogue com Jackal

Na tela de opções, selecione load/save e entre na tela de passwords. Em seguida, digite o password L2, L2, ○ R2, □ R1, L1, △.

KNOCKOUT KINGS 2000

Mais boxeadores

Entre no Carre Mode e digite os códigos para ter acesso aos novos personagens:

Ed Mahone: **ED MAHONE**

Marc Ecko: **MARC ECKO**

A Gargoyle: **GARGOYLE**

A Clown: **SHMACKO**

An Alien: **ROSWELL**

Rapper "O": **O**

Rapper "Q-Tip": **Q Tip**

Rapper "JD": **Jermaine Dupri**

Basketball Star Tim Duncan: **Tim Duncan**

TV Star Marlon Wayans: **Marlon Wayans**

Jogue com Mills Lane

Vá para o menu de opções e veja o "Cyber Athlete Video", depois entre no modo Exhibition e seja desclassificado. Aí é só ir para a tela de seleção de boxeadores e Mills Lane vai estar abaixo de Middle Weight.

Munição infinita e todas as armas sem precisar recarregar:

800BA008 0001

Ter o mapa:

800BCB98 0002

Modificar da arma que estiver à mão:

300BCADE 00??

Usar o sabre de luz embaixo d'água ou quando estiver escalando

Aperte Start, leve o cursor até Weapons e selecione o sabre.

Health Pack na fase Swamps of Naboo

Na segunda fase, The Swamps of Naboo, quando chegar em um lugar apertado com todos os sapos, siga para a esquerda da grama para encontrar uma trilha que leva à um health pack grande.

Pular de fase

No menu principal, aperte L1, L1, R2, R2 X, L1, R1.

Apagar as luzes

Quando chegar na batalha final, vá para a sala com uma energia e uma cadeira em cima da coisa que desliza. Suba na cadeira e a luz vai apagar. Quando sair da cadeira a luz reacende.

Jawas gigantes em Mos Espa

Digite o código Turntabels.

Yellow gem - fase 7 Hang'em High:

Use a Warp Zone para ir ao level 27 e pegar a pedra.

Red Gem - Fase 12 Deep Trouble:

Chegue no final da fase e acerte a caixa "!". Depois volte pelo tubo e use a caixa de TNT para pegar a Red Gem.

Purple Gem Level 13 Hang High:

Vá pelo caminho difícil.

Final especial

Termine o jogo com o score de 100%.

Turbo inicial nas fases de motocicleta

Aperte X assim que a segunda luz vermelha acender e saia na frente.

Abaixe seus tempos nos Time Trial de motocicleta

Espere cerca de 1 minuto para largar, assim os outros inimigos não vão jogá-lo para fora da pista.



admi...
jogo oito vezes.



The Mercenaries: Operation Mad Jackal



Basta terminar o game com qualquer Grade. Esse modo de jogo serve para você comprar armas com munição infinita e usá-las durante o jogo. Entre elas estão um fuzil, uma metralhadora giratória e o lança-foguetes.

Butique Key (Roupas Especiais)

Se você acabar o jogo com, no mínimo, Grade D, vai ganhar a chave da Butique. Comece o jogo novamente e pegue-a no baú, a Butique está no caminho para a Police Station, em Uptown. Acabando com Grade D você vai ganhar apenas uma das roupas. Ao conseguir um Grade maior que D você habilita outra roupa. Para habilitar todas elas é necessário conseguir Grade S.



SGP dicas

R-TYPE DELTA

Power-ups Force Module

Comece o jogo e pegue um Laser Crystal e o Force Module que aparecer. Assim que achar os dois itens, pause o jogo e faça qualquer um dos códigos abaixo. Se fizer certo, você vai ouvir um sino. Despause o jogo e seu

Force Module vai estar com força total.

Power-up azul: aperte e segure L2 e aperte $\leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow \rightarrow \leftarrow \uparrow \downarrow X$.

Power-up vermelho: aperte e segure L2 e aperte $\leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow \rightarrow \leftarrow \uparrow \downarrow \square$.

Power-up amarelo: aperte e segure L2 e aperte $\leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow$.

NFL GAMEDAY 2000

Jogadores mais hábeis, jogadores de tamanhos diferentes e mais

No menu principal, selecione Options e, na próxima tela, selecione Easter Eggs. Na tela Easter Eggs, selecione Add Entry e digite os seguintes passwords:

Obs: um " _ " representa um espaço.

Todos os jogadores com habilidades iguais: **EVEN_TEAMS**
Field Goals mais longos: **STEEL_LEG**

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Todas as fases e armas, munição infinita e mais

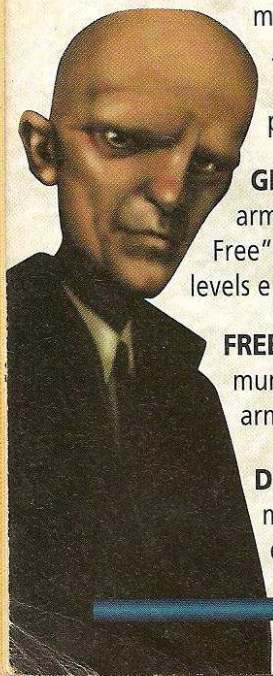
Comece o jogo, selecione seu personagem e digite os seguintes nomes para acionar as dicas abaixo:

HAROLDHAND: dá acesso a todas as fases e armas, além de munição infinita, armor, o cartão "Get Out of Jail Free", a foto do papagaio, 9.999.990 pontos, 99 vidas, 5X multiplier, nada de polícia e mapa com as coordenadas.

GETCARTER: dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free", armor, 99 vidas, 5X multiplier, máximo de levels e mostra as coordenadas.

FREEMANS: dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free", armor e 5X multiplier.

DONTMESS: dá acesso a todas as armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free" e armor.



STREET SK8ER

Abrir todos os portões e pistas invertidas

No menu principal, aperte $\rightarrow \square \leftarrow \circ R1, L1$. Se fizer certo, um som vai confirmar a dica.

Ativar todos os shapes

No menu principal, aperte $\rightarrow R1, R2, \leftarrow \leftarrow L1, L2$. Se fizer certo, um som confirmará a dica.

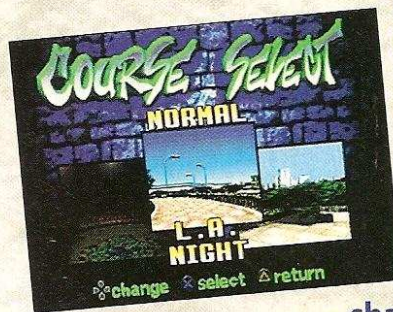
Personagens secretos:

Sarah: no menu principal, aperte $\leftarrow \leftarrow \square \rightarrow \rightarrow \circ R1, R1$. Se fizer certo, um som confirmará a dica.

Mick: no menu principal, aperte $\leftarrow \rightarrow \square R2, L1, L2, R1$. Se fizer certo, um som confirmará a dica.

Bonobo: no menu principal, aperte $\rightarrow \circ \leftarrow \leftarrow \circ \square \square$. Se fizer certo, um som confirmará a dica.

Se quiser escolher Onslaught, você não vai ter direito a um parceiro. Se selecionar outro personagem e um parceiro também não vai poder escolher Onslaught. Para jogar com ele, selecione-o como seu primeiro personagem.



FREESTYLE BOARDIN' 99

Jogue com o Mr. Chicken

Termine todas as 10 pistas com os cinco personagens usando o arquivo que salvar para ativar o Mr. Chicken.

MISSION IMPOSSIBLE

Códigos

Digite os seguintes códigos na tela de password. Muitos deles são **STEEL STORM**.



Trenó Storm

Entre na tela de opções, selecione load/save e acione a tela de password. Em seguida, digite o password $\circ \Delta \square R2, R2, L1, X, \Delta$ para ter acesso ao trenó Storm no modo Single Race.

Jogue com Sergei

Entre na tela de opções, selecione load/save e acione a tela de password. Em seguida, digite o password $\square L1, \square L2, \Delta R2, \circ$.

PAC MAN WORLD



Continues Extas

Selecione o modo Classic. Em seguida, antes de apertar Start para começar o jogo, aperte Select para aumentar o número de continues para até 99.

STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

Derrote Darth Maul

Para matá-lo de um jeito fácil é necessário usar o lança-foguetes ou granadas. Depois que ele matar Qui Gon, espere atrás da última porta de energia. Você vai conseguir vê-lo esperando do outro lado. Ficando atrás desta porta, espere ela abrir e atire nele. Após alguns tiros você consegue o ângulo certo. Pode ser que você precise finalizá-lo com o sabre de luz, dependendo de quanta munição possuir.

Modo Debug (versão japonesa)

Segure L1 + Select e aperte Δ na tela título. Aperte Δ para sair.

800BA0BE 0006

(versão 2.47)

Munição infinita e todas as armas sem precisar recarregar:

800BA008 0001

Ter o mapa:

800BCB98 0002

Modifier da arma que estiver à mão:

300BCADE 00??

Usar o sabre de luz embaixo d'água ou quando estiver escalando

Aperte Start, leve o cursor até Weapons e selecione o sabre.

Health Pack na fase Swamps of Naboo

Na segunda fase, The Swamps of Naboo, quando chegar em um lugar apertado com todos os sapos, siga para a esquerda da grama para encontrar uma trilha que leva à um health pack grande.

Pular de fase

No menu principal, aperte L1, L1, R2, R2 X, L1, R1.

Apagar as luzes

Quando chegar na batalha final, vá para a sala com uma energia e uma cadeira em cima da coisa que desliza. Suba na cadeira e a luz vai apagar. Quando sair da cadeira a luz reacende.

Jawas gigantes em Mos Espa

Digite o código Turntabels.

Salvar o garoto em Tatooine

Quando a velha pedir para você salvar seu filho do Captain Neg, concorde com ela, mas não suba a escada. Em vez disso, volte para a outra casa no topo da escada. Saia pela janela, andando pela extremidade, vire a esquina, depois à esquerda e ande mais um pouco. Pule na corda, atravesse a pista, pule no terraço e entre na casa. Agora, ande até a próxima extremidade até chegar em um local sem saída. Pule na outra corda e, depois, no terraço. Você vai estar na casa do Captain Neg. Saia pelos fundos e vai ver duas jaulas, uma com o garoto e outra com uma criatura que vai fugir e vai tentar matá-lo. Abra a porta, mate o cara que vai atirar em você e volte. Pegue o garoto e leve-o até a mãe. Ela vai entregar um item importante para você conseguir as peças para o Pod-Racer de Anakin.

TRICKYSTYLE

Superlargada

Durante a contagem regressiva, aperte e segure R quando a palavra "Go" aparecer.

RESIDENT EVIL 3

Epilogue Files

Ao terminar o jogo você abre um Epilogue File que nada mais é que o desfecho dos principais personagens de RE 1 e RE 2. Para abrir todos é preciso acabar o jogo oito vezes.



The Mercenaries: Operation Mad Jackal

Basta terminar o game com qualquer Grade. Esse modo de jogo serve para você comprar armas com munição infinita e usá-las durante o jogo. Entre elas estão um fuzil, uma metralhadora giratória e o lança-foguetes.



Butique Key (Roupas Especiais)

Se você acabar o jogo com, no mínimo, Grade D, vai ganhar a chave da Butique. Comece o jogo novamente e pegue-a no baú, a Butique está no caminho para a Police Station, em Uptown. Acabando com Grade D você vai ganhar apenas uma das roupas. Ao conseguir um Grade maior que D você habilita outra roupa. Para habilitar todas elas é necessário conseguir Grade S.





SPYRO 2: RIPTOR'S RAGE



Energia infinita:	8006A248 0003	(versão 3.2)
Vidas infinitas:	8006712C 0004	
Mergulho e nado já aprendidos:	80064682 0001	
Escalada já aprendida:	80064686 0001	
Headbash já aprendido:	8006468A 0001	
Máximo de jóias:	800670CC FFFF	
Máximo de orbs:	3006702C 00FF	
Spyro voador (aperte 8 + X):	D00683A0 1040 3006A08D 000F	
Ter o Spit Fire Breath:	D00683A0 0020 3006A1C9 000F	
Acionar a Summer Forest:	3006B084 0001	
Acionar o Glimmer:	3006B085 0001	
Acionar Idol Springs:	3006B086 0001	
Acionar Clossus:	3006B087 0001	
Acionar Hurricos:	3006B088 0001	
Acionar Aquaria Towers:	3006B089 0001	
Acionar Sunny Beach:	3006B08A 0001	
Acionar Ocean Speedway:	3006B08B 0001	
Acionar Crush's Dungeon:	3006B08C 0001	
Acionar Autumn Plains:	3006B08D 0001	
Acionar Skelos Badlands:	3006B08E 0001	
Acionar Crystal Glacier:	3006B08F 0001	
Acionar Breeze Harbor:	3006B090 0001	
Acionar Zephyr:	3006B091 0001	
Acionar Metro Speedway:	3006B092 0001	
Acionar Scorch:	3006B093 0001	
Acionar Shaddy Oasis:	3006B094 0001	
Acionar Magma Cone:	3006B095 0001	
Acionar Fracture Hills:	3006B096 0001	
Acionar Icy Speedway:	3006B097 0001	
Acionar Gulp's Overlook:	3006B098 0001	
Acionar Winter Tundra:	3006B099 0001	
Acionar Mystic Marsh:	3006B09A 0001	
Acionar Cloud Temples:	3006B09B 0001	
Acionar Canyon Speedway:	3006B09C 0001	
Acionar Robotica Farms:	3006B09D 0001	
Acionar Metropolis:	3006B09E 0001	
Acionar Riptor's Arena:	3006B0A0 0001	
Ter acesso a todas as fases (só com Gameshark 2.2 ou maior):	50000F02 0000 8006B084 0101	

Ter todas as jóias no World 1 (só com Gameshark 2.2 ou maior):	50000804 0000 8006AC04 0190
Ter todos os orbs no World 1 (só com Gameshark 2.2 ou maior):	50000402 0000 80069FD0 0F0F
Ter todos os Tailsman no World 1 (só com Gameshark 2.2 ou maior):	50000402 0000 8006B264 0101
Ter todas as jóias no World 2 (só com Gameshark 2.2 ou maior):	50000B04 0000 8006AC28 0190
Ter todos os orbs no World 2 (só com Gameshark 2.2 ou maior):	50000602 0000 80069FD8 0F0F
Ter todos os Tailsman no World 2 (só com Gameshark 2.2 ou maior):	50000502 0000 8006B26E 0101
Ter todas as jóias no World 3 (só com Gameshark 2.2 ou maior):	50000604 0000 8006AC58 0190
Ter todos os orbs no World 3 (só com Gameshark 2.2 ou maior):	50000402 0000 80069FE4 0F0F

WU TANG CLAN - SHAOLIN STYLE



personagem, aperte o cursor em qualquer uma das opções e escolha Onslaught, você não vai ter direito a um parceiro. Se selecionar outro personagem e um parceiro também não vai poder escolher Onslaught. Para jogar com ele, selecione-o como primeiro personagem.

Rage Meter infinito:	800A57BE A000
50% de Rage Meter:	D00A57BE A000 800A57BE 5000
Rage Meter:	800A57BE 0000
Vidas infinitas:	800A57C0 0300
Sem vidas:	800A57C0 0000

Códigos para o Player 2

Energia infinita:	800A5B2C A000
50% de energia:	D00A5B2C A000 800A5B2C 5000
Sem energia:	800A5B2C 0000
Rage Meter infinito:	800A5B2E A000
50% de Rage Meter:	D00A5B2E A000 800A5B2E 5000
Sem Rage Meter:	800A5B2E 0000
Vidas infinitas:	800A5B30 0300
Sem vidas:	800A5B30 0000

Códigos para o Player 3

Energia infinita:	800A5E9C A000
50% de energia:	D00A5E9C A000 800A5E9C 5000
Sem energia:	800A5E9C 0000
Rage Meter infinito:	800A5E9E A000

50% de Rage Meter:	D00A5E9E A000	800A5E9E 5000
Sem Rage Meter:		800A5E9E 0000
Vidas infinitas:		800A5EA0 0300
Vidas:		800A5EA0 0000

Códigos para o Player 4

Energia infinita:		800A620C A000
50% de energia:	D00A620C A000	800A620C 5000
Sem energia:		800A620C 0000
Rage Meter infinito:		800A620E A000
50% de Rage Meter:	D00A620E A000	800A620E 5000
Sem Rage Meter:		800A620E 0000
Vidas infinitas		800A6210 0300
Sem vidas:		800A6210 0000

Códigos gerais:

Acionar Blood:	301EA22C 0001
Acionar Fatalities:	301EA232 0001
Abrir todas as Câmaras:	50001702 0000
Abrir todos os segredos:	301EA4C4 00FF
Abrir todos os personagens:	801EA1DC FFFF
	801EA1DE 001F
Abrir todas as fases:	801EA1E0 FFFF

SILENT HILL



Energia infinita:	300BA0BD 0040
	800BA0BE 0006

(versão 2.4)

Munição infinita e todas as armas sem precisar recarregar:	800BA008 0001
Ter o mapa:	800BCB98 0002
Modifier da arma que estiver à mão:	300BCADE 00??
Atravessar paredes:	8006A5B8 A997
	8006A694 A9AE
	8006A5BA 0801
	8006A696 0801
Sempre salvar antes:	800BCADA 0000
Quick Load:	D00BC76C 0110
Brilho máximo nas opções:	300BC74B 001F
Modo Roller Skate:	800BA132 3800
Todos os itens infinitos 1:	50002804 000
	300BCA35 00FF
Tempo de jogo 0:0:0:	800BCC84 0000
Todos o itens infinitos 2:	8005346E 2400
Rádio sempre ligado:	800BCAE0 0001
Mapa completo:	800BCC08 FFFF
	800BCC0C FFFF
	800BCC10 FFFF
Lanterna sempre ligada:	800BC35C 0100
Modo Control Demo:	D00BC76C 0100
	800BCCB2 00E0
	800BC258 0004
Todas as armas:	50000404 0001
	300BCA34 00A0
	50000304 0001
	300BCA44 0080
	50000404 0001
	300BCA50 0084
	300BCA60 00E2

COOL BOARDERS 4



Pontuação máxima:	800A1FC8 FFFF
	800A1FCA 000E

(versão 3.2)

Tempo perfeito:	8004D32A 2400
Acesso a todas as montanhas:	3006757C 00FF
Todas os níveis de dificuldades superados:	3006757D 00FF
	8006757E FFFF
Vermont (acessar todos os eventos):	30067580 00FF
	30067587 00FF
Colorado (acessar todos os eventos):	30067581 00FF
	30067588 00FF
France (acessar todos os eventos):	30067582 00FF
	30067589 00FF
Japan (acessar todos os eventos):	30067583 00FF
	3006758A 00FF
Alaska (acessar todos os eventos):	30067584 00FF
	3006758B 00FF

Ter acesso a tudo

(só com Gameshark 2.2 ou maior):

50000402 0000	8006757C FFFF
30067584 00FF	30067587 00FF
50000202 0000	

CTR: CRASH TEAM RACING



Completar o modo Adventure rapidamente
(só com Gameshark 2.2 ou maior):

(versão 3.2)

50000A02 0000
8008FBA2 FFFF

Ter acesso a tudo (só com Gameshark 2.2 ou maior):

50000302 0000
8008E6EC FFFF

COMO USAR OS CÓDIGOS

- 1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.
- 2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão (no PlayStation) ou A no Nintendo 64.
- 3 - Escolha a opção "new game" e coloque o nome do jogo.
- 4 - Escolha a opção "new code".
- 5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas)
- 6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso ao número que esteja errado e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a deleção.
- 7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.
- 8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.
- 9 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".

SUPER GAMEPOWER



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes
e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretor-Superintendente:
Francesco Civita
Diretores: Plácido Nicoletto e Shoji Ikeda

SUPER GAMEPOWER ESPECIAL

Nº 22 - DEZEMBRO DE 1999

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Ana Luísa
Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Mauricio Pancheri,
André Oka, Mitikazu Lisboa, Maximilian
Winter (texto)

COMERCIAL
Gerente de produto: Martin Frankenberg
PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Roque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executivos de Negócios: Andrea I.
Madrid e Márcia Ferrara
Contato: Camilla Dell'Aciprete

ASSINATURAS
Assistente: Heloisa Santana

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO
Diretor: Shoji Ikeda

SUPERGAMEPOWER (ISSN 1413-8301) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (0XX11) 816-5667, ramal 233. Publicidade: (0XX11) 816-5667, ramal 209/210/220. Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, telef. (0XX41) 264-8990, Curitiba, PR; Geraldo Wilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel. (048) 222-6701, Florianópolis, SC; New Business, SEPS 705, Bl. C. Sl. 429, Edif. Monte Blanc, telef. (0XX61) 242-9590, Brasília, DF; Rio de Janeiro, RJ, Telefone/Fax (21) 531-2380, Marcia Alvaredo e Rayla Canavilh, E-mail: solidary@nbc.com.br

Números atrasados: nos últimos edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atrasado@uol.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL - AVC do Departamento de Assinaturas.
Rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, São Paulo, SP, CEP 05424-000, tel. (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0XX11) 3038-1415.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nota pedida de venda.

Fotolitos: Relevo Araujo e Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

ANER

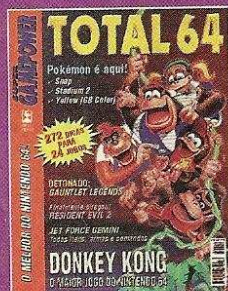
Os especiais de SuperGamePower estão cada vez melhores e mais variados. Se você perdeu algum, não se descabele: ligue já para a Central de Atendimento e peça sua revista!



NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

ESPECIAL 21



Gauntlet Legends (Detonado), Especial Donkey Kong 64, Pokémon Stadium 2, Pokémon Snap, Jet Force Gemini, Rayman 2, Resident Evil 2, Mario Golf (Lançamentos), Duke Nukem: Zero Hour, Monster Truck Madness, Star Wars: Racer, Knockout Kings (Dicás)

ESPECIAL 20



Soul Reaver, Final Fantasy VIII americano (Detonados), Especial PlayStation 2 (Circuito Aberto), Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, New Ridge Racer, The Bouncer (Pré-Estréia PlayStation 2), Resident Evil 3, Winning Eleven 4, Wild Arms 2, Front Mission 3 (lançamentos)

ESPECIAL 19



Soul Calibur, Mortal Kombat Gold, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Monaco Gran Prix 2, Power Stone, Sega Rally 2, Flag to Flag, Sonic Adventure, Street Fighter Zero 3, Virtua Fighter 3TB, The House of the Dead 2, The King of Fighters DIM 99 (lançamentos), Blue Stinger (Detonado)

ESPECIAL 18



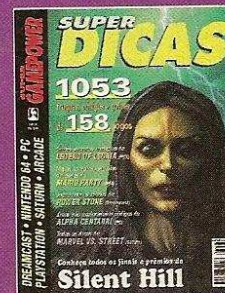
Dino Crisis, Metal Gear Solid Integral (Detonados), Legend of Mana, Vandal Hearts II, Driver, Tarzan (Lançamentos), Croc 2, A Bug's Life, Beat Mania, Dance Dance Revolution, Ace Combat 3, Syphon Filter, Legend of Legaia, Test Drive 5 (Dicás)

ESPECIAL 17



Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Soul of Samurai, Um Jammer Lammy, Dance Dance Revolution, Bust a Move 2 (Lançamentos), Xenogears, Breath of Fire III (Detonados), Street Fighter Zero 3, Final Fantasy VIII, The King of Fighters '98 (Dicás)

ESPECIAL 16



Silent Hill, Syphon Filter, R-Type Delta, Legend of Legaia, Um Jammer Lammy, (PlayStation), Star Wars Rogue Squadron, ISS Soccer '98, The Legend of Zelda, Mario Party (Nintendo 64), Marvel vs. Capcom, Power Stone (Dreamcast), Shinning Force III (Saturn)

ENSINE ALGUNS TRUQUES NOVOS PARA O SEU BOM E VELHO VIDEOGAME.

O TRUQUE DA MULTIPLICAÇÃO DOS JOGOS

*Transforme seu Sonic &
Knuckles em Sonic 1*

128 VIDAS NUM PASSE DE MÁGICA

Vida longa em Super Mario

O TRUQUE DA MOEDA QUE APARECE

Ganhe 300 mil em Road Rash

Lembra daquele SNES ou Mega Drive que já deu tanta alegria para você? Prepare-se para mais uma: o Guia de Dicas SuperGamePower para SNES e Mega Drive. Nele, você encontra a maior e mais completa seleção de dicas para estes dois

consoles já lançada no Brasil.

Por apenas R\$4,90, você fica sabendo de um monte de dicas, truques, macetes e segredos que vão dar uma vida nova para aquele seu bom e velho videogame.

**Não deixe de comprar
também o 2º Livro de Dicas
para Playstation que
ainda está nas bancas.**

**SUPER
GAMEPOWER**

**10 DE
DEZEMBRO NAS
BANCAS**

SUPER GAMEPOWER **GUIA DE DICAS** nº 4

GAMES DE AÇÃO

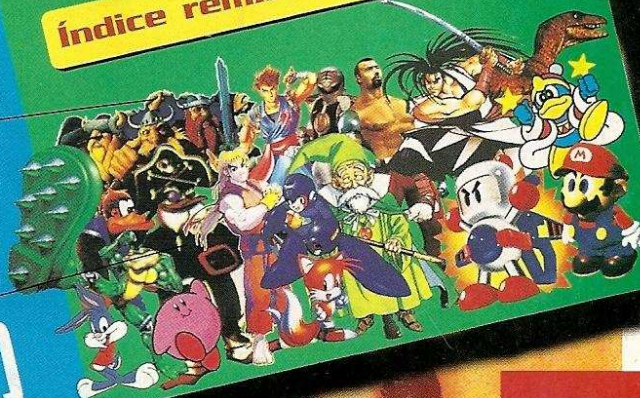
**APENAS
R\$ 4,90**

**A melhor seleção de dicas
para SNes e Mega Drive!**

**Donkey Kong, Mario,
Sonic: todos os grandes
clássicos dos 16 bits!**

**Histórico e ficha
técnica de cada jogo**

Índice remissivo



**APENAS
R\$ 4,90**



